TV GAME专门志 2004.4A

GAME科技风

超值好礼2连发!

忍者外传特别画册 + DOA ONLINE精美海报

勇者斗恶龙VIII冒险同伴大公开

生化危机4制作人三上真司专访

PS2最新金手指完全使用对比介绍

精彩攻略连环爆发

怪物猎人
初期任务完全透析

WE7国际版
战术特别指南与球衣设计资料

烈火英豪F.D.18
图文式营救方法指南

忍者外传
攻关技巧＋隐藏秘宝

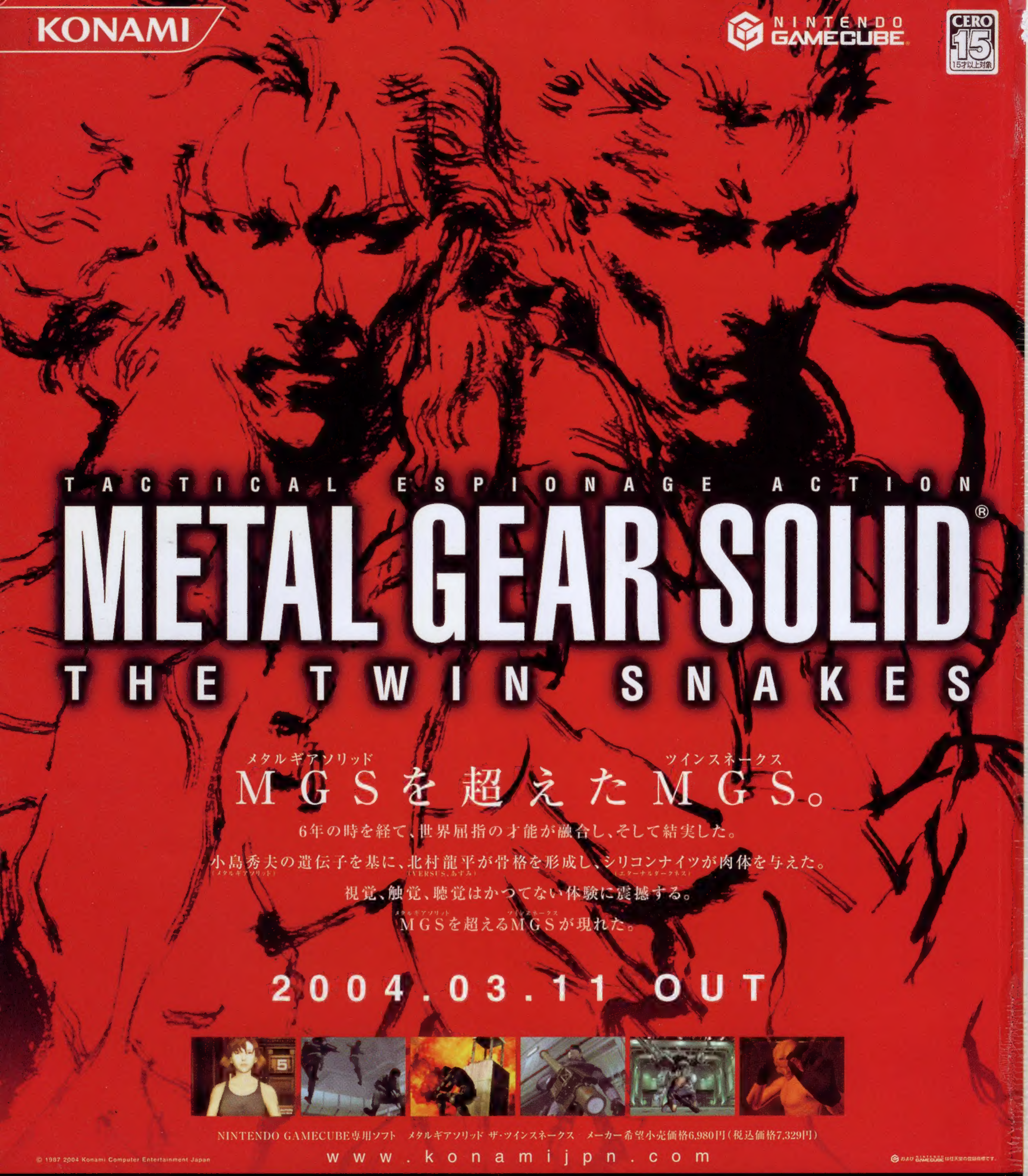
影之心II
剧情攻略＋资料表

战国无双
全角色任务100%达成说明

人气新作最新情报

装甲核心NEXUS
足球王国
寂静岭4
红之海2
异度传说2
罗马谜影
DOA ONLINE

定价：RMB 9.8
ISSN 1671-7341
07>
9 771671 734020



One day, MGS changed the world's games
And now, the world changes MGS

2004.4A CONTENTS

2004 年 4 月 1 日

TV GAME专门志 2004.4A

GAME科技风

生化危机 4 制作人三上真司专访
怪物猎人初期任务完全透析
烈火英豪 F.D.18 图文式营救指南
忍者外传攻关技巧＋隐藏秘宝

GAME INDEX

AC

D之谜 34

GBA

龙珠Z 舞空斗剧 28
洛克人 ZERO3 29
钢之炼金术师 迷走之轮舞曲 30
马里奥高尔夫 GBA TOUR 31

GC

生化危机 4 9
潜龙谍影 孪蛇 48

PS2

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋与大地和被诅咒的公主 10
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘 11
异度传说Ⅱ 善恶之彼岸 12
异度传说 FREAKS 13
依利丝的工作室 Eternal Mana 14
真・三国无双 3 帝国 15
装甲核心 NEXUS 16
寂静岭 4 17
樱大战物语 神秘的巴黎 18
猩红之泪 19
D→A：WHITE 20
阳光下的林荫小路 21
罗马谜影 22
红之海 2 23
足球王国 24
筋肉人的世纪 25
The Getaway2 26
怪诞城之夜 圣诞节前的恶梦 27
攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX 35
街道 BATTLE2 36
RS Ⅱ 37
怪物猎人 41
烈火英豪 F.D.18 49
义气 56
影之心Ⅱ 60
战国无双 68
最终幻想 X－2 国际版＋最终任务 77
胜利十一人 7 国际版 82
WILD ARMS Alter code：F 90
SD 高达 G 世纪 SEED 95
风云 新撰组 97
星之海洋 3 导演剪辑版 108

XBOX

DOA ONLINE 32
忍者外传 NINJA GAIDEN 45
BREAKDOWN 98

其他栏目索引

情报网络 2
游戏龙虎榜 6
游戏时刻表 7
特别推介 矛与盾——ARMAX VS XPLODER V4 38
N-GAGE BASE 112
NEOGEO 通信一号店 113
太郎天地 114
太郎信箱 116
新作评议会 118
漫动作 120
非常精品推介 121
G 画廊 122
纸牌里的战争 123
读者纵横谈 124
读编漫话 126

新作狙击

GC 生化危机 4 9
PS2 勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋与大地和被诅咒的公主 10
PS2 勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘 11
PS2 异度传说Ⅱ 善恶之彼岸 12
PS2 异度传说 FREAKS 13
PS2 依利丝的工作室 Eternal Mana 14
PS2 真・三国无双 3 帝国 15
PS2 装甲核心 NEXUS 16
PS2 寂静岭 4 17
PS2 樱大战物语 神秘的巴黎 18
PS2 猩红之泪 19
PS2 罗马谜影 22
XBOX DOA ONLINE 32

AC D之谜 34
GBA 龙珠Z 舞空斗剧 28
洛克人 ZERO3 29
钢之炼金术师 迷走之轮舞曲 30
马里奥高尔夫 GBA TOUR 31
PS2 D→A：WHITE 20
阳光下的林荫小路 21
红之海 2 23
足球王国 24
筋肉人的世纪 25
The Getaway2 26
怪诞城之夜 圣诞节前的恶梦 27

大攻略

GC 潜龙谍影 孪蛇 48
PS2 怪物猎人 41
PS2 烈火英豪 F.D.18 49
PS2 义气 56
PS2 影之心Ⅱ 60
PS2 战国无双 68
PS2 最终幻想 X－2 国际版＋最终任务 77
PS2 胜利十一人 7 国际版 82
PS2 WILD ARMS Alter code:F 90
PS2 SD 高达 G 世纪 SEED 95
PS2 风云 新撰组 97
XBOX 忍者外传 NINJA GAIDEN 45
XBOX BREAKDOWN 98

初心锦囊

PS2 攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX 35
街道 BATTLE2 36
RS Ⅱ 37

研究家

PS2 《WE7I》之个人基本技术的综合运用 105
PS2 我们的风格——《WE7I》盘带小心得 106
PS2 星之海洋 3 导演剪辑版 108

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩红泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 李星佐 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国・河北石家庄市裕华东路 100 号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311－6962894 ■邮发代号：18－38 ■国际标准刊号：ISSN1671－7341 ■国内统一刊号：CN13－1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004 年 4 月 1 日 ■定价：人民币 9.8 元

读者、发行服务：深圳市 34—007 信箱 | 邮编：518034 | E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

梦回三国扫描制作

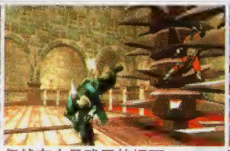
情报网络 Fresh News

ETC 美国 龙争虎斗第六集发表

猛料度 70分

MIDWAY曾引起话题的格斗游戏《MORTAL KOMBAT》终于发表第六作。本作名为《MORTAL KOMBAT VI：DECEPTION》（《龙争虎斗VI 诡计》），以往该系列的超暴力内容是倍受争议的，而今时今日游戏画面当然已经进化为3D的，并且抄袭《DOA3》可以将对手打出场外到另一个地方继续战斗的系统。另外还有残忍的陷阱可将对手变的血肉模糊。预计会有PS2和XBOX版，对应ONLINE对战。预定2004年秋季发售，将于E3展出。

系列最新作登场。


仍然有大量残忍的场面。

引入《DOA3》转换场地设计。

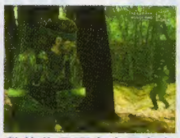
PS2 美国 《MGS3》最新画面公开

猛料度 75分

已有一段时间没有新情报公布的KONAMI大作《METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER》，终于再有新画面公开。本次画面最特别的是在右上角追加了类似战略游戏的场地状况显示，暂时未知对玩家进行游戏时有什么影响。游戏预定今年内发售。

《MGS3》最新游戏画面。

画面右上角有类似地形效果的显示。


数值化是否会表示角色隐藏的程度呢？

本作中可能没有雷达地图。

PS2 美国 GGX新作率先移植美版PS2

猛料度 70分

大肆扩军的SAMMY，旗下广为人知的游戏相信非ARC SYSTEM WORKS开发的“《GUILTY GEAR》系列”莫属。现在美国方面发表街机最新作《GUILTY GEAR ISUKA》，并已决定移植至PS2。该作品最大特色是有战线移动系统，以及可四人自由组合对战，例如三人对一人，或是二对二等。至于PS2版还会追加三位与故事有密切联系的新角色，以及追加横向卷轴动作游戏模式和新的对战求生模式，总而言之内容非常丰富。预定2004年冬季发售，暂时未公布日版。

图为街机版画面。　移植只是时间问题。

PS2 日本 DQ VIII主角的同伴终于发表

猛料度 70分

SQUARE ENIX的超大作RPG《DRAGON QUEST VIII》，自公布以来公开的东西就相当少，除了主角、少量敌人及一些场景画面外，还有很多都是谜。现在终于又有新的情报公开，就是与主角一起冒险的同伴。本作将以四位角色组成一队行动，除了主角外，现在已知道有一位叫谢西卡的红发女郎，使用鞭子作武器；还有名叫古古洛的银发男子；以及头戴刺帽，名叫辛加斯的力量型战士角色。相信日后厂商会陆逐公布更多新消息，《DQ》迷敬请留意。

画面左边的人就是辛加斯。

陆续会有新消息公布。

PS2 美国 《合金弹头4》移植至PS2

猛料度 65分

时常早一步透露新作消息的美国游戏购物网EBGAMES，现在开始接受预订SNK PLAYMORE的PS2版动作射击游戏《METAL SLUG 4》，并预定5月3日发售。暂时日本方面尚未证实此消息，不过较早之前该网站率先公布了多款SNK移植作品，最后都发现属实，故本次相信也错不了。暂时未有关于PS2版的内容情报，但肯定会追加很多新元素。

移植并不令人意外。

PS2 日本 SEGA AGES五月新作出笼

猛料度 55分

SEGA的怀旧翻新游戏系列“SEGA AGES”，又有两款作品落实推出时间，第一款是新发表的PUZ游戏《VOL.12 PUYO PUYO通 PERFECT SET》，预定5月24日推出。第二款是赛车游戏《VOL.13 OUTRUN》，也预定在5月27日发售，两者售价当然仍是2500日元。

XBOX 日本 真梦人生ONLINE又延期

猛料度 75分

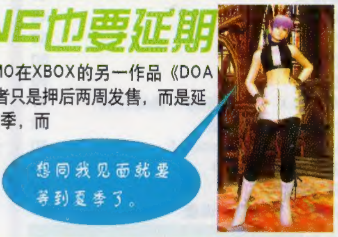
相信已购买XBOX LIVE的人，十之八九都是因为希望能玩到MMORPG《TRUE FANTASY LIVE ONLINE(真梦人生ONLINE)》。然而这个由曾经开发过“《DARK CLOUD》系列”的LEVEL 5制作的超大作，却一再宣布延期。如今厂商公布《TFLO》会由原定的2004年春季，延至2004年冬季才能发售。另据该游戏负责人表示，《TFLO》是个活用XBOX LIVE极限的作品，对于游戏制作素质是绝不妥协的。他们不想为了迁就原定的发售日而推出一个不完全的作品，那样会让游戏玩家非常失望。事实上厂商今年2月才开始招募β版测试玩家，一试最少三个月以上，加上要做程式修补，所以要在9月前推出根本就没可能。而随着游戏的延期，厂商将会招募新的测试玩家。

慢工出细活之作。

XBOX 世界 DOA ONLINE也要延期

猛料度 70分

继《NINJA GAIDEN》后，TECMO在XBOX的另一作品《DOA ONLINE》也宣布延期。但本次并不像前者只是押后两周发售，而是延期3个月以上，由原来的3月25日延至夏季，而且延期属全球性的。厂商表示为了达到网上对战格斗游戏的顶级质素，给玩家带来高满足度，因此只好无奈地延期。而原本预定同日发售的透明蓝色版主机“KASUMI BLUE”也宣布改期。



XBOX 美国 SAMMY发表XBOX动作游戏

猛料度 70分

自从SAMMY收购SEGA后，其大展拳脚的意图相当明显，不久前便在美国发表了不少新作，其中有一款名为《IRON PHOENIX》的XBOX动作游戏。游戏为全立体多边形制作，并以中国功夫为卖点，属于完成任务形式的游戏，并由一间名为INTERSERN INTERNATIONAL的公司负责开发。对应XBOXOX LIVE，最多能让16人同时对战。预定2004年冬季发售。

打斗以中国功夫为主。

暂时只公布有XBOX版。

男女主角的造型。

N-Gage 美国

猛料度 60分

炸弹人在N-GAGE上大轰炸

N-GAGE又获得新的助力，本次是在日本相当有名气的HUDSON加盟，而第一炮就是其名作《炸弹人》。本次N-GAGE版将以立体画面来表现，游戏中共有8个世界，目的是夺回黄金之像。当然游戏最大卖点是可通过蓝牙机能进行双人对战，设有5种对战关。游戏预定2004年夏季发售。

XBOX 美国

猛料度 65分

拳皇2002宣布移植至XBOX

继《METAL SLUG 3》和《SNK VS CAPCOM SVC CHAOS》后，美国SNK也宣布会将《KOF 2002》移植至XBOX上，暂时只知道游戏预定10月12日发售。其他内容未公布，由于DC和PS2版都分别追加了新角色，相信XBOX版也少不了，另外估计也会对应XBOX LIVE网上对战。

相信XBOX版也可网上对战（图为PS2版）

XBOX 美国

猛料度 65分

XBOX版《DOOM Ⅲ》画面公开

电脑玩家期待已久的主观动作射击游戏《DOOM Ⅲ》，已预定在4月推出。至于XBOX版却迟迟未有消息，现在美国一本游戏杂志终于公开了XBOX版画面，XBOX版从2003年7月开始开发制作，表现绝不会被电脑版比下去。本次XBOX版并非单纯移植，会追加新要素。另外也采用完全物理引擎照明系统，令光影表现更胜一筹。游戏发售日未定。

XBOX版光影效果更胜电脑版。

GBA 美国

猛料度 70分

《光明力量》新系统内容披露

由THQ在美国发行SEGA的经典SRPG《光明力量》GBA版“RESURRECTION OF THE DARK DRAGON”，目前距离发售日只剩3个月了。现在又有新情报公开，首先游戏追加3位新角色，分别是皇帝RAMLADU(敌国国王)的女儿NARSHA、NARSHA侍从暗杀者ZUIKA，以及能使用卡之力的谜之生物MAWLOCK。而本次GBA版更引入新的卡牌系统，玩家可在游戏中与人谈话、调查街道及在战斗中获得卡牌，然后由MAWLOCK使用，一次最多可带4张卡，它们具有不同能力，例如复制角色能力、改变移动力或攻击范围。不过卡片用过一次就会消失了，而效果在下回合战斗中持续。有这么多新元素，就算是玩过旧作的人也要捧场了。

新增加的角色NARSHA。

暗杀者ZUIKA有自己的招数

GBA 日本

猛料度 65分

买GC高达得GBA的Z高达

BANDAI虽然目前在每部新主机上都喜欢以《机动战士GUNDAM》中的“一年战争”为故事背景来开发游戏，但其实该厂在FC上的首作是《Z GUNDAM HOT SCRAMBLE》。现在它将会变成GBA的“FAMI MINI”系列，但是并不是有钱就买得到的。首先要购买GC的《机动战士GUNDAM 战士们的轨迹》，然后在3月18日至4月30日期间将游戏的编码登入CLUB NINTENDO，便有机会抽到，名额2000个，当然首先你要是会员。

此作品只限二千套

GBA 美国

猛料度 60分

《龙珠Z超音速战士》正式发表

曾报导过ATARI在2004年度准备推出5款《DRAGON BALL Z》游戏，其中一款传闻为GBA的《DBZ：SUPER SONIC WARRIORS》，现在终于得到证实。本作品是GBA系列里首次能在空中自由飞行的格斗游戏，以2D战斗为基础，能进行2对2交换角色的战斗，更可在技能商店为角色购买新招式。通过连机线最多能让4人同时对战。登场角色包括孙悟空、贝吉塔、弗利萨、沙鲁、布欧等十三人。预售日未定。

ETC 美国

猛料度 75分

鬼泣第三作有新消息

CAPCOM为有号召力的游戏开发续集已是司空见惯的事了，问题只是何时公布。最近一个以功夫为主的美国网页KUNG FU CINEMA，竟也发表了一些与游戏界有关的消息。该网页指出一名既是女演员又是武术家的STEPHANIE CHEEVA，正在日本为《DEVIL MAY CRY》的电视游戏拍摄动态捕捉(MOTION CAPTURE)。就此消息一个美国游戏网立即向CAPCOM求证，对方回答著名的厂商总会有为旗下作品开发续集的可能性，但现在名单上并没有《DMC3》，虽然E3展上厂商会有新作发表，但目前未能透露。估计厂商是等适当的时机再公布。

ETC 美国

猛料度 65分

MIDWAY光枪游戏变动作射击游戏

MIDWAY近来喜欢为一些旧作品推出续集，例如多年前曾推出数款以《AREA 51》为名的光线枪街机游戏。所谓“AREA 51”是传闻美国政府用来研究外星人的秘密地区。现在厂商决定开发新作，虽然名称不变，但是玩法就会变成美国流行的主观动作射击。分别有PS2和XBOX版，两者皆能进行最多16人的网上对战，也可通过网络下载新内容。当然没有网络设备的人，也可以用四分割画面对战。预定2004年冬季发售。

由光线枪游戏变成主观动作射击。

可以16人网上对战。

ETC 美国

猛料度 65分

古墓丽影最新作开发又易手

EIDOS的镇山之宝《TOMB RAIDER》，自从PS2新作《黑暗天使》推出后，虽然有传闻在开发新作，可是相关情报却很有限，只知道一直负责整个系列开发的CORE DESIGN被撤掉，换上曾开发“《LEGACY OF KAIN》系列”的CRYSTAL DYNAMICS。现在厂商登出广告，发表除了CRYSTAL DYNAMICS外，另一间制作公司ION STORM也会参与《TOMB RAIDER》新作的开发，ION STORM最新作品为刚推出XBOX专用的主观动作射击游戏《DEUS EX：INVISIBLE WAR》，该作品在欧美获得高度评价。另外值得留意的是该广告是刊登在XBOX专门游戏杂志中，这是否又意味着什么呢？

ETC 日本

猛料度 60分

《铁骑大战》推出小模型

近年来积极地将游戏角色作成模型的CAPCOM，目前发表将会推出“CAPCOM FIGURE COLLECTION 铁骑”。由YAMATO公司制作，每个高度有10～14cm，全部共5种机械人，各有三种颜色。部分关节可动，能更换武器，附送台座及各有一种替换武器。每个售价600日元(约人民币50元)，预定5月推出，喜欢《铁骑大战》的玩家当然不可错过。

一套五款的铁骑机械人

XBOX 日本

猛料度 70分

SPIKEOUT决定在E3现身

SEGA子公司AMUSEMENT VISION正为XBOX开发中的《SPIKEOUT EXTREME》，发表至今从未有任何画面及资料公开，最多也只是社长名越稔洋透露了一些内容。这款移植自街机的动作游戏，最大特色是可连线四人一起玩，至于XBOX版据表示会加入许多新要素。较早之前名越先生在某日本游戏杂志中透露，该作品将于本届E3展中公布，但是会以什么样的形式去让玩家试玩就尚在考虑中，当然最好是能尝试利用XBOX LIVE网上合作。同时名越先生又称，该公司对所有机种都很有兴趣，也不会无视XBOX在海外市场的影响力。而收归旗下的SMILEBIT人员，正在开发多款游戏，某些更是XBOX独占游戏。

A.C 日本

猛料度 75分

KOF最新作NEOWAVE发表

SNK PLAYMORE在AOU SHOW中正式宣布，今后采用SAMMY基板ATOMICWAVE制作街机游戏，并且发表了三款作品，其实早在去年9月AM SHOW中厂商已发表了一个新作，名为《THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE》，而该作品将是转投该基板的第一炮。游戏中除了对战角色维持系列原有的解像度外，其他方面，比如过场画面都以高解像度呈现，并且活用基板能力制作出立体背景。从附图中所见本作会利用《饿狼传说MARK OF THE WOVLES》的“JUST DEFENDED”系统。暂时已知会登场的角色包括草薙京、不知火舞、KING、由莉、七枷社、CHRIS、八神庵、草薙柴舟、矢吹真吾、克拉克和拉尔夫。预定今年内推出。

PS2版《KOF》的商标。

另一方面于东京游戏展发表的PS2专用版《KOF》新作，也已经定名为《KOF MAXIUM IMPACT》，并且有游戏商标公布。

下方的气力棒最多可储三条。

仍然是以三人为一队出战。

有类似《饿狼MOW》的系统。

《KOF'96》的角色也会登场。

ETC 美国 猛料度 65分

《时空狙击3》正式发表

《SECOND SIGHT》的游戏画面。

以前由EIDOS发行，FREE RADICAL DESIGN开发的主观动作射击游戏《TIME SPLITTERS》，其续集相当受欢迎，早前已多次传闻会开发第三作，现在终于正式发表。《TIME SPLITTERS 3》改由ELECTRONIC ARTS发行，会同时有GC、PS2和XBOX版，预定2005年推出，其中PS2版能进行网上对战。

而同一开发组现在还在开发另一款主观动作射击游戏，名为《SECOND SIGHT》，目前已经有画面公开，预定今年底发售，有GC、PS2和XBOX版本，暂时未知由哪间厂商发行，但极有可能是EA。

A.C 日本 猛料度 75分

SNK PLAYMORE正式放弃NG

AOU SHOW现场发表会。

2月20日至22日是每年一度举行街机游戏展AOU SHOW的日子，今年参展厂商虽然不少，但是具有话题性的作品却不多。今年最令人注目的发表会相信就是SNK PLAYMORE的了，该厂在过去的10多年里一直沿用自家设计的街机基板NEO GEO(MVS)来开发街机游戏。可是毕竟时代在进步，继续用该基板已经难有突破，因此SNK PLAYMORE正式宣布，《侍魂零SPECIAL》将是NG基板上的最后作品，往后的新作将会使用SAMMY的ATOMICWAVE基板。

《侍魂零SPECIAL》是MVS最后的作品。

事实上ATOMICWAVE是以SEGA的NAOMI发展出来的基板，因此厂商对游戏开发应无问题。事实上以前SNK也曾表示会用NAOMI基板开发游戏，但最后无疾而终了。厂商本次发表了3款对应的作品，包括《THE KING OF FIGHTERS 2004(暂称)》、《侍魂AW(暂称)》和《METAL SLUG 6(暂称)》。暂时全部都未有画面及详细资料公开，据厂商公布《KOF2004》可能会有全新的系统及角色。《侍魂AW》的系统不会有大的改动，但就会出现令人意外的角色。至于《MS6》则是集系列之大成，更考虑对应网络功能。期待日后会有画质直逼“《GULITY GEAR》系列”的游戏登场。

A.C 日本 猛料度 75分

VF4发表终极版本

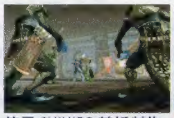
追加更多新道具。 角色造型更加多变化。

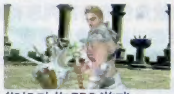
本作的海报设计。

KOEI的《真·三国无双3》可谓出完了资料碟又出追加碟，想不到SEGA的街机游戏《VR战士4》也跟着效仿，继《VF4 EVO》后，在AOU SHOW发表终极作《VF4 FINAL TUNED》。在游戏展中仅展出了录影带片段，此版本并没有追加新角色，而是在其他方面进行调整与强化。首先游戏会有难易度选择。其次CHALLENGE MODE中会追加新的任务，完成后可获得一个新场景。电脑的AI经过进化，所有角色都有新的招式，并增加大量新道具。另外会有一个与段位不同的“通名”系统，电脑会根据玩家玩的内容进行分析，给予一个名称，并随着升级而改名。该游戏预定夏季发售。

A.C 日本 猛料度 70分

SEGA-AM2发表街机ARPG


使用CHIHIRO基板制作。


街机动作RPG游戏。

游戏海报样式。

本届AOU SHOW里，SEGA的开发部门SEGA-AM2可谓最出风头，因为除了发表《VF4 FINAL TUNED》外，还有另一款新作《QUEST OF D》展出。此游戏是能让全日本游戏店用网络进行连结的动作RPG，最多能让四人组队，打倒迷宫内的怪物，目标是夺得魔道书“D”。本作品特征之一是采用磁卡系统，游戏类似《WCCF》那样，最初玩家要购买STARTER PACK，内有IC卡和数张“D交易卡”，IC卡用来保存资料及进度。另外还可通过手机加入“D.NET”，借此查看角色状态和道具，更可在网上进行道具竞投。至于D交易卡分为召唤怪物的“MONSTER CARD”、使用道具的“ITEM CARD”、发动各种攻击的“SKILL CARD”3个种类，合起来多达数百张，因此也有收集卡的乐趣存在。

游戏另一特征是使用触摸屏式的操作方式，画面下方设置道具视窗，只要直接触摸画面上的道具就能使用或拾取。至于角色的行动则使用类比摇杆，实在很有新鲜感。而本作品是使用CHIHIRO基板开发的。

PS2 日本 猛料度 80分

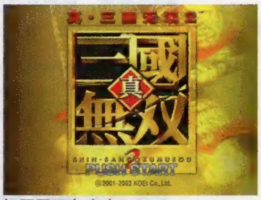
GT4今年初夏同你见面

希望不要再延期。

由于开发进度的问题，SCE在PS2上的赛车动作《GRAN TURISMO 4》未能赶在去年底推出，结果厂商推出《序章版》来满足游戏迷，不过大家还是在期待正式版的发售。较早之前SCEA方面透露，《GT4》的美版已预定在秋季推出，至于日版就会在初夏期间推出。本作最大特征是能进行网上对战，最多可让6人同时比赛，还对应麦克风进行即时对谈，但未知是否应用到现行的周边，还是再出一款专用的麦克风。另外《GT4》将对应HDD。

PS2 中国 猛料度 70分

第4款大陆中文游戏《真·三国无双2》正式宣布



标题画面有改动。

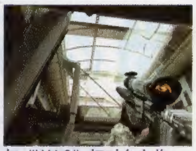
SONY在3月10日宣布《真·三国无双2》将于2004年3月26日正式在中国大陆地区发售，售价168元！这也是大陆行货简体中文版的第4款游戏。《真·三国无双2》于2001年9月推出日文版，2002年8月在台湾推出文字和语音全部经过中文化的繁体中文版。截止目前，日本地区销量高达120万套，欧美销量高达60万套，是奠定“《真·三国无双》系列”大人气的最值得纪念的一作。

完全简体中文化。

国内的玩家又可以在“无双”世界中鏖战了！

PS2 美国 猛料度 70分

HALO杀手今年冬季推出


与《HALO》打对台之作。

在欧洲率先发表，被称为“HALO KILLER”的SCE主观动作射击游戏《KILLZONE》，终于发表会在美国推出，该作品由GUERRILLA GAMES公司负责开发。游戏之所以被称为“HALO杀手”，是因为厂商针对XBOX人气作品《HALO》而制作，目的是篡夺其地位。而画面上也可见发挥了PS2的极限机能，玩家控制一支特种部队进行对敌歼灭战。能够最多让12人同时进行网上对战，并且对应网络直接通话。美版预定2004年冬季推出，不知会在何时出日版呢？

PS2 美国 猛料度 70分

SCEA两大招牌作落实制作

自从《CRASH BANDICOOT(古惑狼)》版权由VU GAMES取得后，SCEA方面便积极开发新的PS2招牌卡通角色。而由NAUGHTY DOG开发的《杰克与达克斯》以及INSOMNIAL GAMES制作的《瑞奇与叮当》都不辱使命，两款作品均以出色而多变的游戏性获得高度评价，成功地网罗了游戏迷的心，因此如今差不多以每年一作的速度进行开发。现在厂商正式发表正在开发以上两个游戏的第三作，并且各公开了一幅游戏画面。预定秋季发售，相信今年E3上会展出。

《杰克III》游戏画面。

《瑞奇与叮当3》游戏画面。

《瑞奇与叮当3》继续发挥超凡创意。

PS2 日本 猛料度 70分

DARK CLOUD最新作名称落实

何时才会有正式的内容公开呢？

目前忙于为SQUARE ENIX开发《DQ Ⅷ》，以及为Microsoft制作MMORPG《真梦人生ONLINE》的LEVEL 5，早在去年中已发表会给SCE制作新的RPG，而一般人估计离不开其一手创造的“《DARK CLOUD》系列”新作，现在已知本作取名为《DARK ODYSSEY》，厂商正为此游戏而招募新的游戏开发人员，预计在3月正式发表，喜欢前两作的朋友不容错过。

PS2 美国 猛料度 65分

SCE动作冒险游戏登场

动作冒险游戏仍然是相当受欢迎的游戏类型，而SCEA继《ICO》之后，又发表了另一款作品，名为《GOD OF WAR》，游戏本身玩法接近《DEVIL MAY CRY》，是一款动作性相当强的游戏，集打斗与解谜于一身。画面以全立体多边形制作，负责开发的人员是曾制作驾驶动作游戏《TWISTED METAL》的班底。预定2005年春季发售。

主角是一名光头佬。

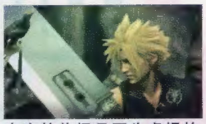
充满打斗元素。

画面以全多边形制作。

PS2 日本 猛料度 50分

FF VII化身成动作游戏?

未确认情报！以前网上曾流传SQUARE ENIX会继《FFX-2》之后，也制作《FF VII》的外传故事，其后厂商发表的却是写实版CG动画DVD。现在美国一本游戏杂志《EGM》又有传闻厂商在开发一款以《FF VII》为基础的动作游戏，主角当然是克劳德，而游戏玩法将类似《DEVIL MAY CRY》，预定2004年下半年推出，当然这消息并未得到厂商证实。



本次的传闻是否为虚报的呢?

XBOX 美国 猛料度 75分

分裂细胞第三作开发中

极秘情报！将于本月底至4月初推出XBOX行货版的顶级谍报动作游戏《分裂细胞 明日的潘多拉》，根据厂商提供的消息，该作品有望被中文化，但暂时仍未落实。此外该系列已在开发第三作！而且下一作的表现将会比这次的续集更上一层楼，而且制作人员将从游戏中细微地方着手，发挥出主机性能的极限，总之不会令游戏迷失望。除了《分裂细胞3》外，UBI SOFT还有多款续作落实开中，包括《PRINCE OF PERSIA 2(波斯王子2)》、《GHOST RECON 2》等，相信本届E3上厂商会总员出击！

另一方面各位XBOX玩家望穿秋水的行货XBOX版《波斯王子》，已定于3月11日推出，记得捧场。

第三集已在开发中(图为续集)。

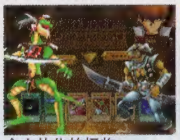
《波斯王子》行货快要推出了。

XBOX 美国 猛料度 70分

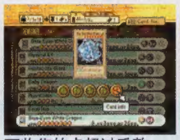
XBOX版《游戏王》画面正式曝光

《游戏王》在虽然日本的热潮渐退，然而在美国却方兴未艾，因此KONAMI发表了大量新作，而且人人有份，当中XBOX版终于有进一步情报，该作品名为《游戏王THE DAWN OF DESTINY》，游戏除了会沿用原作本身的片牌对战规则外，还会发挥主机的性能，进行3D化怪物之间战斗。原作中登场的角色在对战时都可任意选用，XBOX版更会收录超过1000种以上的卡牌，包括一些从未在其他游戏中出现过的特别卡。本作品由KCEJ负责开发，发售日未定，只会在XBOX上发售。

游戏商标



全立体化的怪物



可收集的卡超过千款。

游戏规则与一般玩法相同。

原作角色总登场

XBOX 美国 猛料度 65分

忍者外传手柄正式现身

上期报导过TECMO与一间名为NUBY TECHNOLOGY的公司合作开发一款《NINJA GAIDEN》的专用手柄，现在已经有其设计样式公开，其上印有商标及主角图案，不过令人意外的是外形沿用的是美版旧款手柄，相当大。手柄具备输入按钮程序的功能，让玩家轻易地使出主角的连续技。该手柄定价19.99美元，与美版同时预定在3月2日发售。

这就是《忍者外传》的手柄。

XBOX 英国 猛料度 65分

XBOX2手柄废除黑白按钮?

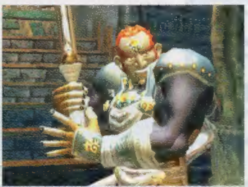
英国一个游戏网站报导，根据一位与Microsoft有密切关系的人透露，正在开发中的XBOX 2，其控制器将会废除目前的黑色和白色按钮，原因是在操作上并不方便。但其实目前游戏操作越来越复杂，例如利用XBOX手柄来玩《MGS2实体》时已觉得不太够用，如果删去将会有更多限制。至于英国Microsoft表示他们不会对网上传闻作任何回应。

GC 美国 猛料度 70分

真实版塞尔达有望成事?

较早之前，美国一本游戏杂志访问SILCON KNIGHT(曾开发《ETERNAL DARKNESS》与《MGS：TWIN SNAKES》的开发公司)社长丹尼斯，问对方今后有什么游戏想重新制作，对方回答想做真实版的《塞尔达传说》。而该杂志又补充说，数年前曾与该社长闲谈，对方就曾说过自己喜欢《MGS》，想不到日后真的由该公司负责重制移植工作。因此今后该厂商是否会真的着手制作真实版《塞尔达传说》呢？大家就要拭目以待了。其实在任天堂公布GC之时，曾有一段真人版林克的动画，可惜其后全无消息了。

当年发表GC时的写实版《塞尔达传说》画面。



若有这样的水准玩家肯定收货。

ETC 美国 猛料度 65分

EA多年前名作重生

EA过去在超任年代曾推出过不少人气作品，其中一个就是《STRIKE》系列，包括《NUCLEAR STRIKE》、《JUNGLE STRIKE》、《DESERT STRIKER》和《URBAN STRIKE》等作品。旧作画面是以45度斜下视点显示的，玩家驾驶战斗直升机进行拯救与歼灭任务。至于新作暂时未有正式名称，但肯定会在现行机种上推出，当然画面也会变成由立体多边形构成。

GBA 日本 猛料度 65分

迷你红白机卡带集齐送礼盒

在2月14日推出的GBA游戏"FAMICOM MINI系列"，不知道各位玩家可有购买呢？该系列共有10款移植自红白机的旧作，现在任天堂发表会举行一个特别活动。只要玩家买齐10款作品，在4月30日前登入"CLUB NINTENDO"会员网页，将各游戏的编号输入，便可获赠"FAMICOM MINI COLLECTION BOX"，它能将所有盒带放进去珍藏，还附有一张金卡。当然此活动只限住在日本的人及任天堂会员。

集齐一套相当精美。

不过非日本居民难以获得。

ETC 美国 猛料度 70分

《杀戮战区》开发商发表新作

正为SCE开发《KILLZONE》的GUERRILLA GAMES，其实并非SCE的御用开发公司，而是承接任何厂商的委托来开发游戏。除了《KILLZONE》外，该公司正为EIDOS制作一款叫《SHELL SHOCK：NAM'67》的游戏，看名字就知道是以越战为主题，游戏采用第三人称视点进行，丛林画面制作得相当出色。游戏将会有PS2和XBOX版，预定6月在美国推出。

以越战作为背景。

画面制作相当出色。

ETC 美国 猛料度 65分

《猫女》电影宣告游戏化

ELECTRONIC ARTS除了开发运动游戏外，也时常购买电影版权来开发游戏新作，当中"《007》系列"和"《魔戒》系列"更是首屈一指的佳作。现在厂商发表已取得拍摄中的电影《猫女》的游戏开发权，目前正在制作中并已有游戏画面公开。电影原作由黑人女影后海莉·拜瑞担纲，相信游戏也会以她作为蓝本。负责开发的是曾制作《I-NINJA》和《MALICE》的ARGONAUT，游戏控制猫女在纵横无尽的都市中作战。电影预定7月底上映，游戏大约会在差不多的时间推出。

女主角造型性感。

有大量动作打斗元素。

GC 日本 猛料度 70分

PIKMIN 2落实推出日期

前年任天堂在GC推出新颖的动作游戏《PIKMIN》，在日本获得了超过50万套的高销量，因此去年E3展上发表将要出续集，可是之后便没有消息了，并以提高游戏质素为理由一再推迟发售日。时至今日厂商终于发表《PIKMIN 2》预定在4月29日推出。本作品最大特色是加入了主角的兄弟，具有二人合作的新玩法，喜欢前作的玩家不容错过。

终于发售有期。

杂项情报

★ARIKA移植CAVE的街机射击游戏《ESPGALUDA》至PS2，现在已定于5月13日发售，售价未定。

★EA棒球游戏《MVP BASEBALL 2004》，其行货XBOX版本已预定在3月8日发售，售价人民币320元。

★BANDAI为GBA开发的《钢之炼金术师 迷走轮舞曲》，会由原来的4月15日提早至3月26日发售，售价4800日元。

★XBOX日版《天诛参 回归之章》，已预定在5月27日发售，定价6800日元。XBOX版会追加两个新关卡并可网上对战。

★HUDSON的RPG大作《天外魔境III NAMIDA》，暂时预定在今年10月发售。

★曾报导EA会开发"007"的新作，现在已定名为《007 黄金眼2》，相信会继续由皮尔斯布鲁斯南出演主角，预定秋季发售。

★NAMCO已在美国的三大主机上推出了动作游戏《SPAWN(再生侠)》，现在宣布移植至日版主机，取名为《SPAWN CHAINS OF DESTINY》，发售日未定。

★ARIKA将使用SYSTEM 246基板，开发新一集"俄罗斯方块"游戏《TETRIS THE GRAND MASTER 3》，预定夏季登场，传闻将会对应网络。

★PS2大人气游戏《EYETOY》，为配合日后越来越多的对应软件，已决定在4月28日将数码镜头作为周边独立发售，定价2980日元。

©1996 JFA©2001 KFAadidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission.the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo.©重野秀一/讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA,2003All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.©2003 GENKI©2003 KOEI Co.,Ltd.©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.All rights reserved.©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

TOP 10 游戏龙虎榜

最近在龙虎榜上最火的单数光荣新作《战国无双》，首周销量62万，到目前出货量已经超过百万，而实际销量也已经在94万左右，看来突破百万指日可待。另一个广受关注的游戏是《鬼武者3》，虽然在日本首周的销量并不尽如人意，可在港台等地区人气极高，一举跃居"劲GAME人气榜"的首位。《WE7 国际版》首周仍有30万的销量，在今年年初的众多国际版、加强版中名列前茅，看来以后每年一款新作＋国际版已经成为惯例……

读者票数截至3月10日

劲GAME人气榜 TOP 10

本周有多个新作上榜，当中有突然提早数天推出的《NINJA GAIDEN》，可能由于是XBOX游戏的关系，暂时未能威胁前列的PS2作品。其次是《街道BATTLE 2》及《FIRE FIGHTER》上星期发售的游戏，人气慢慢上升中。

NO.	前回	游戏	资料	本	累
1	1	鬼武者3	PS2/CAPCOM/2月26日/AVG/6980日元	361	1176
2	2	Winning Eleven 7 INTERNATIONAL	PS2/KONAMI/2月19日/SPT/6980日元	346	1174
3	3	战国无双	PS2/KOEI/2004年2月11日/ACT/6800日元	311	1463
4	4	SD GUNDAM G GENERATION SEED	PS2/BANDAI/暂定2004年2月19日/SLG/5800日元	274	922
5	新	NINJA GAIDEN	XBOX/TECMO/3月11日/ACT/7800日元	259	259
6	5	WORLD CHAMPIONSHIP CLUB FOOTBALL SERIE A 2002-2003	AC/SEGA/已推出/SLG/70元开卡25元两局	232	2347
7	8	SHADOW HEART II	PS2/ARUZE/2月19日/ARPG/6800日元	198	542
8	新	街道BATTLE 2 CHAIN REACTION	PS2/元气/2月26日/RAC/6800日元	152	152
9	6	FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION	PS2/SQUARE ENIX/2月19日/RPG/6800日元	140	611
10	新	FIRE FIGHTER F.D.18	PS2/KONAMI/2月26日/ACT/6980日元	117	117

上周日本销量榜 TOP 10

在日本销量方面，《战国无双》一推出就发售超过60万套的成绩取得第一位。而"《FAMICOM MINI》系列"总共有4个新作打入前十名。另一初登场的作品《007》除了PS2版取得第5位外，GC版本也位列26位。

NO.	前回	游戏	资料	本	累
1	新	战国无双	PS2/KOEI/2004年2月11日/ACT/6800日元	620893	620893
2	2	POKEMON FIRE RED/LEAF GREEN	GBA/任天堂/1月29日/RPG/4800日元	161550	1403513
3	1	DRAGON BALL Z2	PS2/BANDI/2月5日/ACT/6800日元	68567	405297
4	新	FAMICOM SUPERMARIO SERIS	GBA/任天堂/2月14日/ACT/2000日元	63894	63894
5	新	007 Everything or Nothing	PS2/EA/2月11日/ACT/6800日元	37546	37546
6	新	FAMICOM MINI 塞尔达传说	GBA/任天堂/2月14日/RPG/2000日元	36861	36861
7	新	EyeToy : Play	PS2/SCE/2月11日/ETC/6980日元	34856	34856
8	新	FAMICOM MINI DONKEY KONG	GBA/任天堂/2月14日/ACT/2000日元	34383	34383
9	新	FAMICOM MINI ICE CLIMBER	GBA/任天堂/2月14日/ACT/2000日元	29827	29827
10	3	Puyo Puyo FEVER	PS2/SEGA/2月4日/PUZ/4980日元	29085	105971

本周日本销量榜 TOP 10

《WE7国际版》在日本仍然大受欢迎，首周已经突破30万的销量，对改良版来说已经是相当好的成绩，第二位的《G-GEN SEED》则紧随其后，销量超过28万，直逼第一位。其余新上榜的包括《SHADOW HEART II》、《GALLOP RACER LUCKY 7》及《pop'n music 9》，销量则可说保持稳定。

NO.	前回	游戏	资料	本	累
1	新	Winning Eleven 7 INTERNATIONAL	PS2/KONAMI/2月19日/SPT/6980日元	305138	305138
2	新	SD GUNDAM G GENERATION SEED	PS2/BANDAI/暂定2004年2月19日/SLG/5800日元	284761	284761
3	1	战国无双	PS2/KOEI/2004年2月11日/ACT/6800日元	183847	804740
4	新	FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION	PS2/SQUARE ENIX/2月19日/RPG/6800日元	171489	171489
5	2	POKEMON FIRE RED/LEAF GREEN	GBA/任天堂/1月29日/RPG/4800日元	92626	1496139
6	新	SHADOW HEART II	PS2/ARUZE/2月19日/ARPG/6800日元	66973	66973
7	4	FAMICOM SUPERMARIO SERIS	GBA/任天堂/2月14日/ACT/2000日元	52570	116464
8	新	GALLOP RACER LUCKY 7	PS2/TECMO/2月19日/ACT/6800日元	32528	32528
9	3	DRAGON BALL Z2	PS2/BANDI/2月5日/ACT/6800日元	29437	434734
10	新	pop'n music 9	PS2/KONAMI/2月19日/ETC/6800日元	21679	21679

日本主机销量榜

经过GBASP红白机版本的促销之后，GBASP回复到正常的销售数字，不过仍只比PS2略为高出一点。PS2虽然有多个新作如《WE7国际版》及《G-GEN SEED》等大作支持，不过销量没有突出表现，相信与主机在市场上的饱和度有关系。

主机	销量
PS2	44419台
GC	7302台
XBOX	603台
GBA	4244台
GBASP	52467台

GAME 科技风 PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

3月

18日	□最游记 RELOAD(ACT)	BANDAI	6800日元
18日	□犬夜叉~咀咒的面具~(AVG)	BANDAI	6800日元
18日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.45 THE 恋与泪，追忆与...~THREAD COLOURS 向那方说再见~(AVG)	D3 PUBLISHER	2000日元
18日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.46 THE 汉字 QUIZ ~CHALLANGE！汉字检定~(ETC)	D3 PUBLISHER	2000日元
18日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.43 THE 裁判~新任司法官桃田司之10裁判FILE~(AVG)	D3 PUBLISHER	2000日元
18日	□FREEDOM FIGHTERS(ACT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
18日	□FIFA TOTAL FOOTBALL(SPT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
18日	□ARMORED CORE NEXUS(STG)	FROMSOFTWARE	7800日元
18日	□Remember11-the age of infinity-(AVG)	KID	6800日元
18日	□Remember11-the age of infinity- 初回限定版(AVG)	KID	8800日元
18日	□CROSS+CHANNEL(AVG)	KID	6800日元
18日	□CROSS+CHANNEL 初回限定版(AVG)	KID	8800日元
18日	□金色的CORDA(AVG)	KOEI	6800日元
18日	□金色的CORDA PREMIUM BOX(AVG)	KOEI	8800日元
18日	□真三国无双3 Empires(ACT)	KOEI	4280日元
18日	□真三国无双3 Empires PREMIUM PACK(ACT) Hit	KOEI	7480日元
18日	□真三国无双3 Empires SUPER PREMIUM PACK(ACT)	KOEI	12800日元
18日	□KARAOKE REVOLUTION J POP BEST Vol.9(ETC)	KONAMI	3980日元
18日	□KARAOKE REVOLUTION DREAM & MEMORIES(ETC)	KONAMI	3980日元
18日	□MERMAID MELODY PICHIPICHI LIVE START(ETC)	KONAMI	价格未定
18日	□块魂(ACT)	NAMCO	4500日元
18日	□DUEL MASTER 2 ADVANCE(ACT)	TAKARA	价格未定
18日	□SAINTS 神圣魔物(RPG)	SCE	5800日元
18日	□保保罗古罗斯 月之规章之冒险(RPG)	SCE	5800日元
18日	□樱大战物语~神秘的巴里~(AVG)	SEGA	6980日元
18日	□ASTRO BOY 小飞侠阿童木(ACT)	SEGA	6980日元
18日	□爆笑！人生回道NOVA 兔子在看着！！(暂称)(ETC)	TAITO	6800日元
18日	□十六夜恋歌~神降里~(AVG)	千世	6800日元
25日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.10 AFTER BURNER(STG)	3D AGES	2500日元
25日	□SEGA AGES 2500 SERIES VOl.11 北斗之拳(ACT)	3D AGES	2500日元
25日	□MISSION IMPOSSIBLE OPERATION SURMA(ACT)	ATARI	6800日元
25日	□魔界小金毛！！~友情TAG BATTLE~(ACT)	BANDAI	6800日元
25日	□怪兽大激战 WAR OF THE MONSTERS(SLG)	CAPCOM	6800日元
25日	□麻雀PARTY 与偶像麻雀决胜负(TAB)	CBC	价格未定
25日	□黄泉归来~REFRAIN~(ACT)	D3 PUBLISHER	4800日元
25日	□STEADY X STUDY(SLG)	IDEA FACTORY	6800日元
25日	□STEADY X STUDY 限定版(SLG)	IDEA FACTORY	8800日元
25日	□ALL STAR 感谢祭 Vol.1 超豪华！QUIZ决定版 HUSDON THE BEST(ETC)	HUSDON	2800日元
25日	□TBS ALL STAR 感谢祭2003秋 超豪华！QUIZ决定版 HUSDON THE BEST(ETC)	HUSDON	2800日元
25日	□COROKKE！解救面包王的危机！(PUZ)	KONAMI	价格未定
25日	□职业棒球 SPIRIT 2004(SPT)	KONAMI	6800日元
25日	□热CHU！职业棒球2004(SPT)	NAMCO	6800日元
25日	□喜欢就是喜欢没法子！FIRST LIMIT & TARGET+NIGHTS Sukisyo！Episode#01+02(SLG)	NEC INTERCHANNEL	6800日元
25日	□掌像太场般~永久之绊~(AVG)	PRINESS SOFT	6800日元
25日	□掌像太场般~永久之绊~(初回限定版)(AVG)	PRINESS SOFT	7800日元
25日	□THE KING OF FIGHTERS 2002(FIG)	SNK PLAYMORE	6800日元
25日	□DRAGON QUEST 5 天空的新娘(RPG)	SQUARE ENIX	7800日元
25日	□TAISEN(1)将棋(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元
25日	□TAISEN(2)围棋(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元
25日	□TAISEN(3)麻雀(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元
25日	□TAISEN(4)SOILDER~企业战士将棋~(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元
25日	□麻雀PARTY 与偶像麻雀胜负(TAB)	日本TELNET	5200日元
25日	□柠檬色战奇谭☆纯(AVG)	角川书店	6800日元
25日	□柠檬色战奇谭☆纯 DX PACK(AVG)	角川书店	8800日元
未定	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.46 THE 汉字 QUIZ ~CHALLANGE！汉字检定~(ETC)	D3 PUBLISHER	2000日元
未定	□烙印战士(ACT)	SAMMY	价格未定

4月

1日	□信长之野望 天下创世(SLG)	KOEI	9800日元
1日	□在那里也一起-多罗与流星-(ETC)	SCE	5800日元
1日	□Burn Out 2：Point of Impact(ACT)	SAMMY	5800日元
8日	□通灵王 加油SPIRIT(ACT)	BANDAI	6800日元
8日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.47 THE 合战关原(ACT)	D3 PUBLISHER	2000日元
8日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.48 THE TAXI~司机就是你~(RAC)	D3 PUBLISHER	2000日元
8日	□GUN SLINGER GIRL Vol.1(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元
8日	□SuperLite 2000 SERIES 箱庭铁道~BLUE TRAIN 特急 ~(SLG)	SUCCESS	2000日元
15日	□DYNAMITE SOCCER 2004 FINAL(SPT)	A-MAX	价格未定
15日	□BACKYARD WRESTLING(ACT)	EIDOS	6800日元
15日	□BOMBER MAN LAND SERIES BOMBER MAN CART DX(ACT)	HUDSON	5980日元
15日	□红之海2 Crimson Sea(ACT)	KOEI	6800日元
15日	□Kaena(ETC)	NAMCO	6800日元
15日	□幸福操作官(ETC)	SCE	5800日元
22日	□筋肉人 GENERATION(ACT)	BANDAI	6800日元
22日	□CRIMSON TEARS(AVG)	CAPCOM	6800日元
22日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.49 THE DODGE BALL~World champion Dodge Baller~(SPT)	D3 PUBLISHER	2000日元
22日	□PANZER FRONT B型(ACT)	ENTER BRAIN	7800日元
22日	□DERBY STARION04(SLG)	ENTERBRAIN	6800日元
22日	□新天魔界 GENERATION OF CHAOS IV(SLG)	IDEA FACTORY	6800日元
22日	□新天魔界 GENERATION OF CHAOS IV 限定版(SLG)	IDEA FACTORY	8800日元
22日	□ORANGE POCKET ~LUTE~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
22日	□ORANGE POCKET ~LUTE~ 初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
22日	□WRCLL ~RXTREME~ SPIKE THE BEST(SPT)	SPIKE	价格未定
28日	□怪杰桌罗力 目标成为捣乱王！(ACT)	BANDAI	价格未定
28日	□怪杰桌罗力 目标成为捣乱王！EyeToy CAMERA同捆版(ACT)	BANDAI	价格未定
28日	□超最速！族车王BU~佛耻义理传说2~(RAC)	D3 PUBLISHER	4800日元
28日	□世界最强银星将棋4(TAB)	MAGNOLIA	价格未定
28日	□世界最强银星围棋5(TAB)	MAGNOLIA	价格未定
28日	□XenoSaga Freak(TAB)	NAMCO	4800日元
28日	□Eye Toy：Play Soft 单体版(ETC)	SCE	价格未定
28日	□SuperLite 2000 SERIES 兴奋 VELLY2(SPT)	SUCCESS	2000日元
28日	□米奇的POCKET SWORD(ACT)	TOMMY	价格未定
28日	□HORNTED MANSION(ACT)	YUKES	5800日元
29日	□闪灵二人组GET BACKERS~里新宿最强BATTLE~(ACT)	KONAMI	6800日元
29日	□对战HOT GIMMICK ~COSPLAY雀~(TAB)	彩京	5980日元
29日	□对战HOT GIMMICK ~COSPLAY雀~SPECIAL版(TAB)	彩京	6980日元
上旬	□心之门(AVG)	Gene-X	5800日元
上旬	□心之门 初回限定版(AVG)	Gene-X	7800日元
上旬	□美少女梦工场PRINCESS MAKER(SLG)	Gene-X	4980日元
下旬	□侦探 神宫寺三郎 KIND OF BLUE(AVG)	WORK JAM	5980日元
未定	□九怨-Kuon-(AVG)	FROMSOFTWARE	价格未定
未定	□UFC 2004(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元
未定	□MLB2004(ETC)	SCE	5800日元
未定	□机神咆吼DEMON BRAND(SLG)	角川书店	7800日元
未定	□机神咆吼DEMON BRAND DX PACK(SLG)	角川书店	9800日元

5月

13日	□SuperLite 2000 SERIES 花札(TAB)	SUCCESS	2000日元
13日	□PACHISURO 斗魂传承 猪木祭(ETC)	SUCCESS	价格未定
20日	□ULTRAMAN(ACT)	BANDAI	价格未定
27日	□ESPGALUDA(STG)	ARIKA	6800日元
27日	□胜负师传说 哲也 DIGEST(TAB)	ATHENA	5800日元
27日	□超级机械人大战MX(SLG) 超人气	BANPRESTO	7980日元
27日	□KELLY SLATERS PRO SURFER(SPT)	CAPCOM	3800日元
27日	□TIONK HAWKS PRO SKATER 2003(SPT)	CAPCOM	3800日元
27日	□MAT HOFFMANN PRO BMX 2003(RAC)	CAPCOM	3800日元
27日	□Lose Aya Sophia(AVG)	IDEAFACTORY	6800日元
27日	□Lose Aya Sophia 初回限定版(AVG)	IDEAFACTORY	8800日元
27日	□咖喱屋CoCo壹番馆 今天也精神爽爽吃咖喱！(ETC)	TRIT	5700日元
27日	□F~FANATIC~(AVG)	PRINCESS SOFT	6800日元
27日	□F~FANATIC~初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	7800日元
27日	□实战PACHISURO必胜法！北斗之拳(ETC)	SAMMY	3800日元
27日	□实战PACHISURO必胜法！北斗之拳(初回限定版)(ETC)	SAMMY	5980日元
27日	□麻雀霸王 真剑胜负(TAB)	每日COMMUNICATION	价格未定
29日	□爱丽斯工作室ETERNAL MANA(RPG)	GUST	6800日元
未定	□FOOTBALL KINGDOM TRIANGLE EDITION(SPT)	NAMCO	3980日元

6月

17日	□SILENT HILL4 THE ROOM(AVG)	KONAMI	6980日元

2004年内

夏季	□迷惑PANIC MAKER(ACT)	CAPCOM	价格未定
夏季	□GRADIUS V(STG)	KONAMI	6800日元
未定	□东京魔人学园外法帖血风录(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元
未定	□东京魔人学园外法帖血风录(初回限定版)(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	9800日元
未定	□FROAK SWORD 沉睡龙传说(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元
未定	□GRAN TURISMO 4(RPG)	NAMCO	价格未定

GAME 科技风 PLAYSTATION

3月

18日	□SISTER PRINCESS 2(PSone Books)(AVG)	NEC INTERCHANNEL	2500日元

4月

22日	□BLACK MATRIX DOUBLE ON(SLG)	NEC INTERCHANNEL	6800日元
22日	□BLACK MATRIX DOUBLE ON 初回限定版(SLG)	NEC INTERCHANNEL	6800日元

GAME 科技风 DREAMCAST

3月

25日	□风之呗(AVG)	KYARARA	7500日元
25日	□掌像太场般(AVG)	PRINESS SOFT	6800日元
25日	□式神之城2(STG)	SEGA	6800日元
25日	□式神之城2 初回限定版(STG)	SEGA	7800日元
未定	□SENTINMENTAL PRELUDE~再会~(AVG)	NEC INTERCHANNEL	价格未定

4月

22日	□ORANGE POCKET ~CORNET~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
22日	□ORANGE POCKET ~CORNET~ 初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
28日	□Cherry Blossom(AVG)	TAKUYO	6800日元
28日	□Cherry Blossom VOICE CD 同捆版(AVG)	TAKUYO	7800日元

GAME 科技风 X-BOX

3月

25日	□LINKS 2004(Xbox WORLD COLLECTION)(SPT)	MICROSOFT	4800日元
25日	□COUNTER STRIKE(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	4800日元
25日	□反斗灵猫(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	4800日元
25日	□DEAD OR ALIVE ONLINE(FIG)	TECMO	8800日元

4月

15日	□式神之城II(STG)	KIDS STATION	4800日元
22日	□电脑大战~DroneZ~(ACT)	METRO 3D JAPAN	6800日元
24日	□PUYOPUYO FEVER(PUZ)	SEGA	4980日元
29日	□CREATURE -Grabbed by the Goulies-(ACT)	MICROSOFT	5800日元
29日	□GUILTY GEAR XX #RELOAD(FIG)	SAMMY	4800日元

5月

20日	□Crimson Skies High Road to Revenge(RAC)	MICROSOFT	6800日元
20日	□TONY HAWK'S UNDERGROUND(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	4800日元
20日	□METAL ARMS: GLITCH IN THE SKY(Xbox WORLD COLLECTION)(STG)	MICROSOFT	4800日元

GAME 科技风 NINTENDO GAME CUBE

3月

18日	□机动战士GUNDAM~战士们的轨迹~(暂称)(ACT) Hit	BANDAI	6800日元
18日	□ROCKMAN EXE TRANCE MISSION BestPrice版(ACT)	CAPCOM	2980日元
18日	□SONIC ADVENTURE 2 BATTLE 廉价版(ACT)	SEGA	2800日元
18日	□SUPER MONKEY BALL 2 廉价版(ACT)	SEGA	2800日元
18日	□塞尔达传说 4支剑+(ACT)	任天堂	5800日元
24日	□PUYOPUYO FEVER(PUZ)	SEGA	4980日元
25日	□MISSION IMPOSSIBLE OPERATION SALMA(ACT)	ATARI	5800日元
25日	□COROKKE！解救面包王的危机！(ACT)	KONAMI	5800日元

4月

29日	□PIKMIN 2(ACT) Hit	任天堂	5800日元

GAME 科技风 GAME BOY ADVANCE

3月

18日	□绝体绝命DANGEROUS爷爷哭泣一次~绝对服从VIOLENCE校长是最伟大！！~(ETC)	KIDS STATION	4800日元
18日	□网球王子2004 Glorious Gold(SPT)	KONAMI	4980日元
18日	□网球王子2004 Stylish Silver(SPT)	KONAMI	4980日元
18日	□游戏王 双六的独乐(TAB)	KONAMI	4980日元
18日	□DUEL MASTERS 2 INVISIBLE ADVANCE(AVG)	TAKARA	4800日元
25日	□更衣天使(ETC)	CULTURE BRAIN	4800日元
25日	□魔女小纪廉SERIES 第二弹〔更换天使〕~店员育成GAME~(SLG)	CULTURE BRAIN	4800日元
25日	□星之卡比 镜之大迷宫(ACT)	任天堂	4800日元
26日	□钢之链金术师 迷走轮舞曲(ACT)	BANDAI	4800日元
26日	□BOBOBO-BO BO-BOBO 9极战士GAG融合(RPG)	KONAMI	4800日元
26日	□龙珠Z 舞空斗剧(ACT)	BANPRESTO	4800日元
26日	□莉佳的打扮日记(ETC)	MARVELOUS INTERACTIVE	4800日元
26日	□PUKUPUKU 天然回览板 恋爱天使大作战(ETC)	MARVELOUS INTERACTIVE	4800日元
26日	□婴儿动物园~动物婴儿饲育系育成GAME~(SLG)	TDK	4800日元

4月

1日	□DEGIMON RACING(RAC)	BANDAI	4800日元
1日	□东京魔人学园咒符封录(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定
2日	□与小狗一起2(ETC)	CULTURE BRAIN	4800日元
9日	□新忍者查查丸+JALECO COLLECTION GBA(ACT)	JALECO	价格未定
16日	□蜡笔小新 呼风唤雨CINEMA LAND大冒险(AVG)	BANPRESTO	4800日元
16日	□百变小樱MAGIC咭<樱之咭编>~小樱与好朋友~(AVG)	MTO2	4800日元
22日	□MARIO GOLF GBA TOUR(SPT)	任天堂	4800日元
23日	□ROCKMAN ZERO 3(ACT)	CAPCOM	4800日元
23日	□风来MONSTERS NET SARU(SPT)	CHUNSOFT	价格未定
23日	□宇宙之STELLVIA(ACT)	KING RECORD	5800日元
23日	□Welcome to PiaCarrot！！3.3(AVG)	NEC INTERCHANNEL	5900日元
23日	□ULTLAMAN TACTICS(SLG)	ROCKET COMPANY	价格未定
29日	□唏嘘眼镜君(ETC)	KONAMI	4980日元
29日	□MICKY POCKET RESWORD(ACT)	TOMMY	4800日元
下旬	□钢铁帝国 from HOT.B(SLG)	STARFISH	4800日元

2004年内

夏季	□Get Ride! ARMDRIVE~闪光英雄诞生！~(暂称)(ACT)	KONAMI	价格未定
未定	□MONSTER SUMMONER(AVG)	ATIN	5800日元

GAME 科技风 Nokia N-Gage

2004年内

春季	□Marcel Desailly Pro Soccer(SPT)	Gameloft	价格未定
夏季	□Pandemonium(AVG)	Nokia	价格未定
未定	□Tom Clancy's Ghost Recon (ACT)	Gameloft	价格未定
未定	□Tom Clancy's Splinter Cell?(ACT)	Gameloft	价格未定
未定	□Ashen(ACT)	Nokia	价格未定
未定	□Pathway to Glory(SPT)	Nokia	价格未定
未定	□Virtua Tennis (SPT)	Sega	价格未定
未定	□Sega Rally Championship(RAC)	Sega	价格未定
未定	□Taito Memories(ETC)	Taito	价格未定
未定	□MotoGP(RAC)	THQ Wireless	价格未定

● CAPCOM ● AVG ● 2004年内发售预定 ● 1人玩 ● 专用DVD光盘
● 记忆容量未定 ● 价格未定 ● http://www.capcom.co.jp/

バイオハザード4 biohazard 4

©CAPCOM CO.,LTD. 1996,2004 ALL RIGHTS RESERVED

【主角 LEON S.KENNEDY】

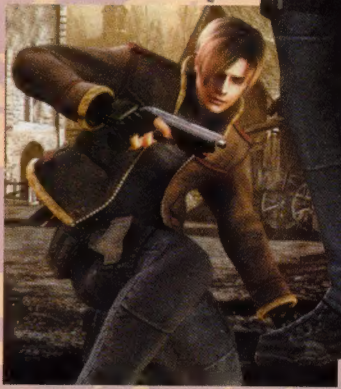
本作的主角，在RACCOON CITY被卷入UMBRELLA事件的新任警官（《BIO2》），现在美国任职的优秀谍报员。本次为了调查大总统女儿被劫持的机密事件，只身前往欧洲一带调查。

3月A上公开了《BIO4》一部分画面及故事开头，现在我们得到更多新画面、系统资料、随机应变的动作系统等，马上为大家详细披露！

超大量新画面、全新系统详尽披露！

游戏视点耳目一新！

《BIO4》的游戏系统经过大幅改良，特别在背景和视点方面，以往的背景都是固定CG，本作则采用多边形制作，令游戏中的视点变化更大。移动时的视点也作出了重大改变，视点在第一人称与第三人称之间，角色背部靠在画面一边，这种视点称为“BEHIND CAMERA”。举枪射击时，会将视点拉近到枪的部分，举枪不会自动瞄准敌人，需要玩家自己调校射击角度。另外，将体力计和弹药数放在画面右下角显示，都是“《BIO》系列”的新尝试。



BEHIND CAMERA视点。

狙击时的视点。

小心地上的捕兽夹。

背景以即时多边形计算。

向发出橙色光的物体射击。

原来是个炸弹……

比丧尸更恐怖的敌人

目前公开的敌人之中，竟然没有“丧尸”，取而代之的是可怕的“人类”！人类拥有思考能力，而且行动比丧尸迅速，他们一发现LEON会立即走近，远距离时会投掷武器攻击，还懂得爬楼梯、爬上屋顶，追你到天涯海角！

村人手持电锯袭击LEON。

SHOTGUN一枪爆头。

瞄准敌人的手射击。

有敌人爬上来，马上将他击落。

【按A键作出各种行动】

跟以往的作品比较，《BIO4》增加了不少动作性，依情况按A键（动作键），会做出各种动作，以下逐一介绍。

用望远镜窥视敌人

使用双管望远镜窥视远处的敌人，使用时可以按上下调整远近。

飞身扑入窗内

打不开门的时候，飞身撞破玻璃窗，扑入建筑物内调查。

飞腿踢人

不知道什么情况下可以起脚踢人，但无疑用脚可以节省弹药。

飞出窗外

在建筑物内被敌人重重包围，LEON只能飞出窗外逃亡。

设置爬梯

为了逃避敌人追击，LEON设置爬梯，爬上屋顶逃走。

从高处跳下

随机应变是非常重要的，危急时需要从二楼跳到地面。

推倒爬梯

发现敌人想利用爬梯上来袭击，立即将爬梯推倒。

系列中首次乘风破浪

乘着快艇突入雾气弥漫的湖泊，由玩家操作快艇移动，湖泊上会出现什么敌人呢？

比建筑物更庞大的巨人

系列中最巨型的怪物登场！这个巨人体型超庞大，比建筑物更加巨大，究竟弱点在哪里呢？

BIOHAZARD 4
Text: 风之使者 · Wong Cheuk Hung Design:GSimon

© CAPCOM CO.,LTD. 1996,2004 ALL RIGHTS RESERVED

开发者三上真司专访

两个星期前CAPCOM突然发表《BIOHAZARD 4》的新情报，公开了大量游戏画面及游戏系统的资料，明显可见《BIO4》跟以往的“《BIO》系列”截然不同，在一向以丧尸为招牌的“《BIO》系列”中，本作中竟然没有提到过丧尸，敌人竟然变成了人类，而且第一次在昼间进行冒险，活动空间十分开阔，视点也转为第一人称与第三人称之间的BEHIND CAMERA，从这种种要素来判断，本作就是一款“全新的生化危机”！其实《BIO4》已经开发完成了一部分，为了揭开《BIO4》的神秘面纱，记者亲身体验过《BIO4》之后与三上真司（以下简称三上）进行对谈，以下是两人的对谈内容。

三上真司

PROFILE

株式会社CAPCOM第四开发部的COMPANY CREATOR，开创“《BIOHAZARD》系列”，号称“BIO之父”，曾参与多款广受欢迎的游戏的开发工作及企划。

◆重视恐怖感与游戏性

——虽然敌人不是丧尸，不过也很有趣，感觉比丧尸更恐怖啊！

三上　哈哈，这是当然啦！

——敌人变为人类，游戏节奏也随之而改变。那么，恐怖感的本质会有所改变吗？

三上　是刻意做成这样的（指游戏节奏），本作是很重视恐怖感的作品。

——原来如此。

三上　《BIO》的基本概念就是以恐怖感为先，从中再加入游戏的乐趣，同时创造出娱乐性和刺激感。

——游戏时实在觉得很有趣呢。

三上　对啊！玩的时候非常有趣。但要同时兼顾游戏性和恐怖感，对开发者而言，绝非易事啊！

◆改变游戏系统的原因？

——现在采用了“FULL MODEL CHANGE（背景以全多边形来制作）”，跟以往用CG做背景的《生化危机》相比，游戏系统可以说是完全改变了。

三上　没错。

——那么，系列原有的东西有没有改变呢？

三上　《BIO4》想带出一种新鲜感、新刺激，虽说完全改变了玩法，但“《BIO》系列”中重要的东西依然会保留。

——重要的东西是指什么？

三上　就是指恐怖与破坏，而紧张的冒险与特殊的事件之间的剧情比例安排，这些“《BIO》系列”的精髓都会在本作中重新进行组织。

——原来如此，《BIO4》表面上看是另一款游戏，不过本质与以往的“《BIO》系列”是相同的，而且含有一种玩家未尝试过的新鲜感。

三上　游戏中的大幅度改变，正是想带给玩家一种新鲜感。

◆为何画面变为16：9？

三上　《BIO4》很着重临场感，显示画面改为16：9都是为了临场感。

——具体是怎样的呢？

三上　一般电视的屏幕都是以4：3的比例来显示的，现在删除了画面上下两个部分，变成了16：9的比例。以往的《生化危机》中，玩家操作的角色显示在画面中央的位置，其实这种画面构成的感觉并不好。

——所以呢？

三上　我们就采用了16：9的比例及BEHIND CAMERA视点，玩家只能够看到前方，想望背后的东西就要转身才行，游戏时就感觉更真实了，并更富临场感。

——不怕会玩到头晕吗？

三上　说不定会呢，头晕就要找医生了（笑）。

◆本作属于“求生类”的恐怖冒险游戏吗？

三上　《BIO4》的游戏节奏很快，跟以往的“《BIO》系列”截然不同。

——要不停地变换行动来摆脱敌人。

三上　对啊，可以用一气呵成来形容。

——敌人变聪明了很多，举枪狙击敌人的头部时，他们会懂得闪避。

三上　本作的改动，相信也会受到外国人的欢迎。

——外国游戏多数都是自由度很高的作品。

三上　没错，要顺应玩家的要求去改变。外国的GAME CREATOR很会捕捉玩家的心态，尽量满足他们，根据情况随时改变玩法，所以自由度较高。

——日本人开发的游戏，习惯了先决定游戏类型，再进行游戏制作。

三上　当年制作《BIO1》已经想把它定为“求生类”的恐怖冒险游戏了，但采用这个游戏类型新名词又会感觉很奇怪。

——所以最后还是定为动作AVG了。

三上　我觉得游戏类型、游戏时的音乐和节奏配合都非常重要。

——是啊。

三上　比如一款RPG拥有动作游戏的爽快感，即使一次玩上3小时，甚至5小时都不会感到疲倦。

◆本作的地图是跑道？

——以前遭遇丧尸的时候，可以考虑弹药残量，再决定战斗或是逃走。现在加快了游戏节奏，令玩家没有时间思考，显得更加刺激。

三上　以往《BIO》的攻略重点是了解地图，在有限的道具持有限制下，经过思考，将有用的道具携带在身上，实际上可说是一款动作战略游戏，通过累积游戏时的经验，来提升玩家对地图、道具和敌人的掌握情况。

——的确是这样。

三上　而本次《BIO4》主要的趣味性在于动作，可将地图想像为跑道一样。

——赛车游戏？

三上　没错，可以想像成赛车游戏，地图是一条跑道，要找出最短的逃生路线，对于煞车及转弯的时机把握都很重要。

——嗯，你说的不错。

三上　根据其他车（指敌人）的状况，以最快的路线前进，令敌人不能够追上来，这就是本作的基本概念。

——啊，要在危急的情况下，凭自己的眼睛去找出逃生路线。

三上　由于只可以看见前方的事物，所以要用双眼去确认通道，并靠直觉去决定采用以什么方法逃亡。

——例如选择进入房间，还是不进入。进入房间之后，与敌人战斗、跳出窗外，还是爬上屋顶，一切都跟据自己的思路前进。

三上　对啊，不可能像以往那样经过深思熟虑后再行动了，单纯以直觉来判断，使玩家有种忙碌的感觉。

——忙碌之外，还有难玩的感觉呢。我自问不擅长动作游戏，使用手枪和散弹枪时，需要自己瞄准敌人，在高处又要掌握将爬梯踢下去的时间，战斗时尽可能将敌人集中在一起，投出手榴弹将他们一网打尽，甚至爬上建筑物屋顶，向地面上的敌人投下火炎瓶，充满了动作感及战略性。

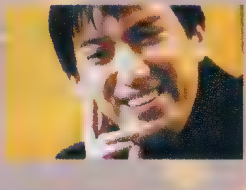
三上　在塔上的时候呢？

——那里有很多敌人，有些在屋顶向你狙击，有些从下面投上来火炎瓶，为了逃避变成烤猪的命运，只好从屋顶上跳下来。

三上　就是这种不断逃亡的感觉。

——哈哈，我差劣的操作技术真是失礼了。

三上　我身为游戏的CREATOR，不可具体直言太多有关游戏的内容，要保持神秘感，否则就没有人买了（笑）。总的来说，《BIO4》跟以往的作品的确有很大分别，将会带给玩家无限的新鲜感。



——嗯，相信大家都会明白的。今日很高兴有幸率先体验《BIO4》及访问三上真司先生，多谢啦！

三上　我也多谢你的访问，再见！

●CAPCOM●2004年内发售预定●AVG●1人玩●专用DVD光盘
●记忆容量未定●价格未定●http://www.capcom.co.jp/

BIOHAZARD 4
Text·风之使者·B.Wong Cheuk Hung Design·GSimon

主角与同伴们全员集合！

DRAGON QUEST VIII

虽然游戏的正式发售日还未决定，但副标题及正式的标志终于公布了，此外厂商还同时公开了4位将会跟主角展开壮大冒险之旅的重要同伴和最新的游戏画面，现在便向大家逐一介绍。

●SQUARE ENIX●发售日未定●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.square-enix.co.jp/

DRAGON QUEST Ⅷ 天空、海洋与大地和被咀咒的公主

Text：DR GAME Design：SL

冒险的过程中会有什么遭遇呢？

相信大家对他已有相当深印象，不必再多作介绍了吧？

主角 HERO

擅使长鞭的倔强女性

杰西卡 JESSICA

怪物也会成为同伴！？

多诺迪 TORODE

面露不羁笑容的银发剑士

古古力 KUKULE

英俊不凡，看起来像个贵族一般，莫非是来自某国的王子？

满身伤痕的粗犷汉子

恩格斯 YANGUS

游戏内容大预想

与这几名充满个性的同伴在一起，到底会展开怎样的冒险之旅呢？实在是叫人十分期待！另外在队伍一同前进的画面中，可以看到主角等4人一同步行，多诺迪则驾驶马车，是否意味着本次最多可供4人同时参战？而马车上所乘坐的是否又是怪物同伴呢？这些问题的答案，看来要留待日后慢慢揭晓了！

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOICHI SUGIYAMA/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Right Reserved.（图为开发中画面）

DRAGON QUEST V 天空之新娘
Text: DR. GAME Design: SL

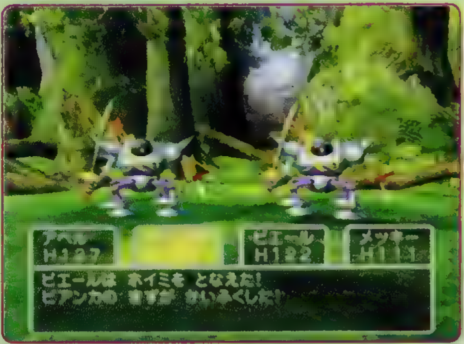
SQUARE ENIX ● 3月25日 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 188KB ● 7800日元 ● http://www.square-enix.co.jp

战斗系统重点剖析！

游戏最吸引之处，除了可让玩家接触到一个全新面貌的《DQ V》之外，肯定就是随游戏附送的《DQ Ⅷ》影像碟了，相信每个DQ FANS都很想先睹为快，看看"国民级RPG"的最新进化形态吧！

值得信赖的同伴们

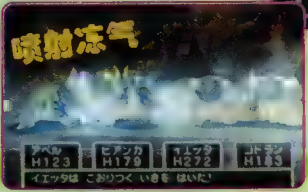
在旅途中，主角会渐渐成长，学会各种能力，而在一群加入队伍的同伴中，更不乏能人异士，他们各自拥有不同的特殊能力，在主角的冒险之旅中有极大的帮助作用，现在便介绍部分同伴的行动，有了他们的协助，即使遇上再强大的敌人都不会怕了。



以魔法来回复同伴的体力值，是队伍中不可缺少的能力。

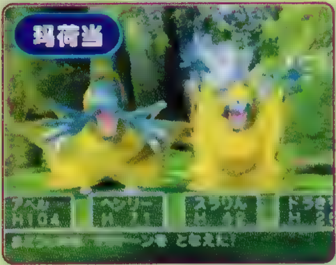
跟主角青梅竹马的比安卡擅长使用强力的攻击魔法。

以魔法的神圣力量把不死系的怪物消灭，是队中史莱姆的特技。



成为同伴的大脚八"耶达"，能吐出冰冷的气体把敌人冻结。

多姿多采的敌人攻击动作



会把同伴的魔法封住，十分可恶。

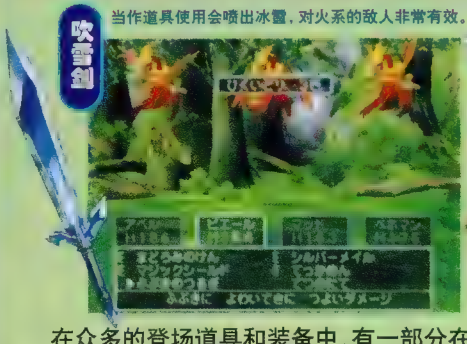
被击中的话便会被大舌头缠着，无法动弹。

被沙泼入眼睛的话，命中率会大幅度下降。

死之王举起雷之杖，便可召唤雷电来攻击对手。

除了同伴之外，敌人的攻击动作也是同样丰富，而且在PS2版中，所有敌人的动作也会以3D动画来表达，使战斗画面更加富有迫力，接下来便看看部分敌人的特殊攻击吧！

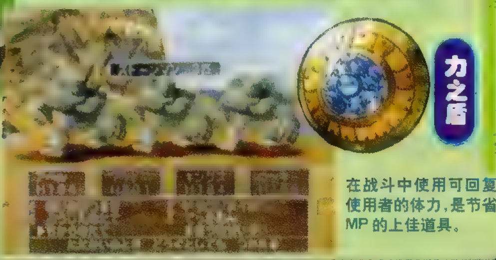
拥有特殊能力的道具



当作道具使用会喷出冰雹，对火系的敌人非常有效。

使用时会得到与火系魔法"杰拉"相同的效果。

能贯穿龙鳞，对龙系的敌人能发挥极大杀伤力。



在战斗中使用可回复使用者的体力，是节省MP的上佳道具。

在众多的登场道具和装备中，有一部分在战斗中使用的话，将会发挥各种特殊效果，此外在战斗时也可利用"そうび"指令来变换队中成员的装备，以更有效的武器来对付不同特性的敌人。

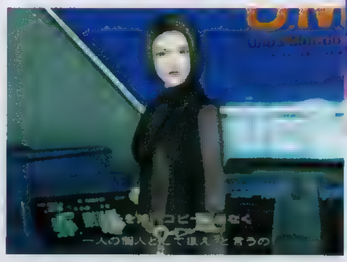
© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ARTEPIAZZA/SQUARE ENIX All Rights Reserved.(图为开发中画面)

NAMCO●预定6月发售●RPG●1人玩●DVD-ROM●价格未定

ゼノサーガ エピソードII
Xenosaga EPISODE II
Jenseits von Gut und Bose
[善 悪 の 彼 岸]

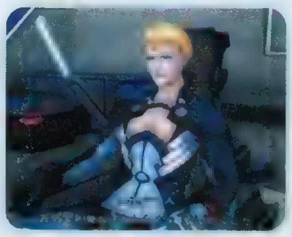
角色新造型、战斗画面、协力技 彻底公开！

人气RPG系列《XENOSAGA》继续有新情报公开！上次的介绍公开了KOS-MOS和紫苑在《EPISODE Ⅱ》里的新造型，本期会披露M.O.M.O.和积奇的新造型、战斗画面及协力技，M.O.M.O.由前作的小女孩形象进化成少女形态，相信会更受玩家们欢迎。



◆M.O.M.O.

为了捕捉“GNOSIS”而开发的百式泛观测合成人，在她的深层意识内封印着密拉希博士的遗产“Y资料”，因此受到U-TIC机关的猛烈追击。



◆积奇

战斗专用的改造人，接受了“接触小委员会”发出的保护M.O.M.O.任务，以第二MIRCEA为目标。生前隶属于专门反暴力的特殊部队。

◆尤莉密拉希

连邦接触小委员会的专门委员之一，现在是M.O.M.O.的保护者。百式合成人就是她与亡夫合力开发的。她憎恨亡夫，就是那个MIRCEA纷争的元凶。

新战斗画面与协力技大公开!!

现在首次公开M.O.M.O.及积奇的战斗画面，从中看得出两人在战斗时所担当的位置。另外，还有M.O.M.O.与KOS-MOS、紫苑的协力技战斗画面。

◆M.O.M.O.战斗画面

复座式机械人，利用乘搭者（M.O.M.O.）的ETHER能力驱使机械人活动。

◆积奇战斗画面

身为战斗改造人的积奇，使用拳头战斗，是位重视打击技的角色，笔者很期待他的攻击力。

◆M.O.M.O.专用

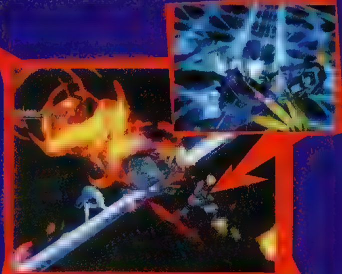
复座式机械人，利用乘搭者（M.O.M.O.）的ETHER能力驱使机械人活动。

E.S.Zebulun

初公开的协力技！

故名思义，由角色们协力使出的必杀技，在战斗中符合特定条件，便可发动协力技。以下公开两招新协力技的画面。

“CROSS PHIST” 积奇+KOS-MOS



“BURST VERT” M.O.M.O.+紫苑

XENOSAGA EPISODE Ⅱ 善恶之彼岸
Text:风之使者 Design:SL

©2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

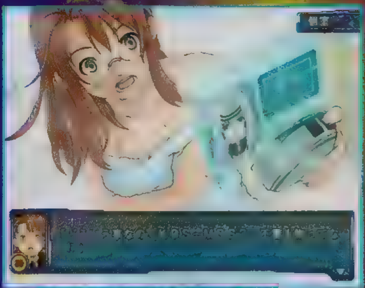
《FREAKS》中的AVG版XENOSAGA！

Xenosaga Freaks

在《XENOSAGA Ⅱ》推出前，4月28日将会有这款《XENOSAGA FREAK》率先登场，这是一款多样化的游戏，专为《XENOSAGA》FANS而制作。现在介绍《～FREAK》中收录的"XE之COMIC"模式，这是一个AVG游戏，故事则与《XENOSAGA》本编的有所不同，可称它为外传故事吧！玩家能够以6位角色的视点去体验这段故事。

卷入SHION等人的突发事件！

"XE之COMIC"的故事讲述某一天，DURANDAL的MAIN FRAME突然被HACKING，导致艾路沙的系统停止，于是KOS-MOS开始暴走，究竟谁是真正的凶手呢？SHION等人都被卷入这次突发事故中。



▲人物的造型以《EPISODE Ⅰ》为基础（总觉得戴眼镜的SHION比较可爱）。

◀人物对白由本篇原有的声优重新配音

◀文化是可疑人物？

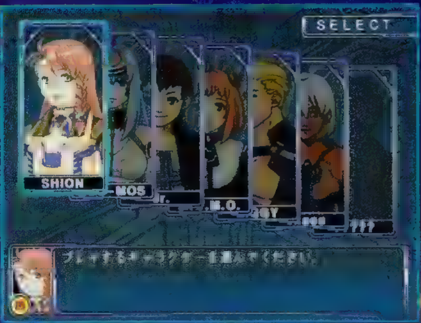
▲收录各位熟悉的人物。

▶这只猫与事件有何关联呢？

▶电脑病毒使KOS-MOS暴走。

六位登场角色＋？？？

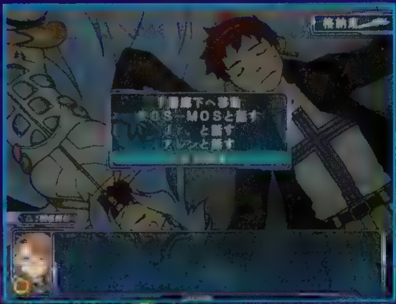
最初可选择的角色有SHION、KOS-MOS、M.O.M.O.、JR.等6位角色，不过依图中所见，除了6位基本角色，还有一个尚未确认的"？？？"隐藏人物。究竟要达成什么条件才可选用他／她呢？这位隐藏人的真正身份又是谁呢？有待玩家亲自去查证了。



◀角色有可能怎样的隐藏人物呢

选择行动及对话

充满漫画感觉的"XE之COMIC"，游戏玩法十分简单，与一般电子小说AVG游戏一样，以欣赏故事情节为主，当画面中出现对话或行动分歧时，选择分歧便可继续看下去。当然，选择不同分歧会影响剧情发展，想集齐100%的CG和剧情，就要玩齐全部角色的全部分歧了。



▲以电子小说方式进行游戏。

BOOST QUIZ模式

在主选单画面选"CG鉴赏"，可以翻看曾经在故事出现过的CG画面。当玩家集齐全部CG后，会增加一个"BOOST QUIZ"模式，这是一个问答游戏，问题内容当然是围绕着《XENOSAGA》的！自问是FANS的你，有信心正确解答全部的问题吗？

▶鉴赏看过的CG画面

▶答题游戏BOOST QUIZ。

©2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

● NAMCO ● 4月28日 ● ETC ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 4800日元

XENOSAGA FREAKS
Text:风之使者 Design:SL

●GUST●5月发售预定●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●6800日元
●http://www.salburg.com/products/a6/index.html●DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

Atelier Iris Eternal Mana
Text:MINAMOTO Design:SL

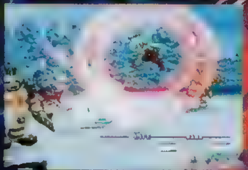
《Atelier Iris Eternal Mana》是《工作室》系列的最新一集，本次介绍的内容包含新登场角色和MANA，以及故事舞台"艾斯比奥"的各个场所设定等等。除此之外，作品特征之一的"道具调合"方面也会有新情报公开，FANS们不要错过。

年龄：13
身高：120cm
体重：??kg
喜爱物：所有的…
讨厌物：

在智者"积鲁达利亚"身边照顾他日常生活的少女，身体特征是拥有猫的耳朵和尾巴，不过真正种族和出身暂时不明，而她也懂得一些较简单的炼金术。

年龄：
身高：171cm
体重：
喜爱物：动物
讨厌物：莫路

不久前来到"格普市"的剑士，强悍、冷静、聪明，外表也颇为俊俏。不过有关他的身世则无人得知，是非常神秘的男子。



掌管"水素"的MANA，最擅长调合出各种回复用的道具，相当可靠有用。

掌管构成黑暗和影子的"暗素"，不过包含暗素的物质非常少，必须先将受诅咒的物件还原才可以发现。

艾斯比奥大陆

神秘的"兰加扎尔世界"上存在着三个大陆，它们被广阔的海洋包围着，当中"艾斯比奥"最能保留大自然的景色，因此也成为了本作的舞台，以下逐一为大家介绍各重点场所及发生的事件。

格普市

南"艾斯比奥"中最繁荣的都市，因此也有"中心都市"之称。据说在很久以前，"西拉斯特山"的山顶出现神秘的古代天空都市"亚班比"，由于城内收藏着大量的财宝，所以引来一班寻宝人士聚集在山脚，渐渐演变成今天的"格普市"。

格普市的野外演剧场，该处定期会有话剧上演。

在都市内会遇上艾纳卡华拿骑士团的成员。

神秘的魔物

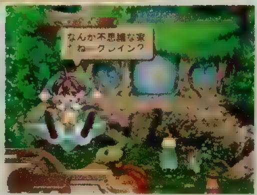
魔物"基伦"本身体质非常虚弱，不过却拥有召集其他魔物的能力，所以能够造成相当大的破坏力。

基伦，它在100年前突然出现在艾斯比奥。

格鲁格积是专门对付"基伦"的防卫团体，一切经费由居民支付。

朴达森林

位于格普市东面的森林，里面生活着众多危险的动植物，隔邻是被称为"艾莉丝寝室"的遗迹。



在森林内发现神秘的小屋，屋主究竟是谁呢？

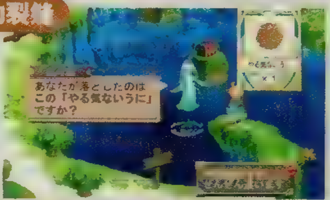
百人砦

神秘的古代城堡，内部隐藏着一些未解开的谜团，不过目前已被盗贼们占据，他们以人数为该处命名为"百人砦"。

在城堡内遇上盗贼们，战斗随即爆发。

尼鲁威亚的裂缝

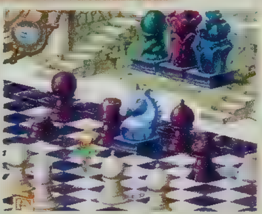
未知原因而出现的地面大裂缝，传说中谷底下的一个小水泉内会有女神出现。



水泉女神发问的问题似乎有些耳熟。

卡·诺达的游技盘

古时的小国"卡·诺达"的遗迹，上面是巨大的游戏盘，据说遗迹内收藏着为数不少的宝物。



©GUST CO.,LTD.2004/Illustra…
(图为开发中的图片)

双特别版同日发售！争霸模式流程与政策内容！

收录《真·三国无双 3》全 42 位武将，配上全新内政系统的《真·三国无双 3 EMPIRES（帝国）》即将在 3 月 18 日诞生！本次除了《帝国》本身，还会同日推出两款特别版，特别版详细内容如下。

特别版 1：
《真·三国无双3 EMPIRES＆猛将传PREMIUM BOX》
- 《真·三国无双 3 猛将传》及《EMPIRES》游戏各 1 套
- 《真·三国无双 3》及《猛将传》最强 DATA CD–ROM
- 制作小组秘传攻略法

特别版 2：《真·三国无双3 SUPER PREMIUM BOX》
- 《真·三国无双 3》、《真·三国无双 3 猛将传》及《EMPIRES》游戏各 1 套
- 《真·三国无双 3》及《猛将传》最强 DATA CD–ROM
- 制作小组秘传攻略法
- ALL CHARACTER TRUMP（全角色扑克牌）

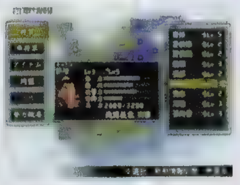
【争霸模式回合流程】

争霸模式中，每回合玩家都可以实施政策和进行战斗。政策是在部下武将的提案中选择其一。当你进攻敌军或防卫敌军入侵，便会进入战斗部分。

1. 政策实行

每回合首先会进入政策实行画面，四位武将各自提出两项政策提案，玩家可采纳其中一位武将的政策。但武将的政策必须两项一起实行，即使不满意其中一项政策，都要强制一同实行。

留意实行政策需花费金钱。



确认武将兵力和产物开发状况。

2. 战斗准备

政策实行之后，进入战斗准备画面，准备完毕便进入战斗部分。留意，当你进攻的时候，不可连续二回合进行防卫战。另外，也可向同盟国邀请援军助战。

邀请同盟国派援军参战。

3. 战斗开始

战斗分为侵略战、防卫战和协助同盟国的战斗。在众多出击武将之中，玩家可选择其一由自己操控。战斗的胜利条件是攻陷敌军本阵及击倒敌方君主。顺序攻下各个据点，迈向胜利之道！

目标是攻陷敌军本阵！

随机出现登用武将的机会。

【政策介绍】

每回合部下武将都会提出各种各样的政策给你选择，有关于产物开发、武将人事等。政策主要分为七大类，每类再细分为多种政策，总共有 50 种之多，本期率先披露 26 种政策内容。

产物开发

积极将常用道具提升LV。

■产物种类变更
中止特定地域生产现在的产物，改为生产其他产物。

■产业振兴
奖励支配地域的产物而获得金钱，实行此政策不用消耗金钱。

■产物设备开发
振兴一个支配地域的产物，令该地域开始生产新的产物。

■产物高品质化
提升特定地域的产物（道具）LV，能力道具最高是 LV20。

势力外交

可以断绝不利的交换条件。

■短期同盟缔结
与其他势力同盟四回合，必须花费 400 金。

■交易振兴
奖励地域间的交易而获得金钱，同盟国越多，获得金额就愈高。

■职人派遣
援助其他势力生产产物，并附带同盟效果，同盟期为三回合。

■产物交换
与其他势力交换产物的生产设备，敌势力均会使用这项政策。

武将人事

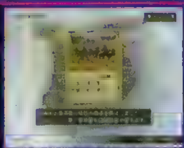
用钱来换取武将LV。

■武将阶级上升
奖励武将令他提升LV，必须花费 3000 金。

■武将引拔
将道具赠予敌方势力的武将，并说服他加入我军。

■人材搜索／全国人材搜索
在支配地域内搜索人材，发现在野武将后便会登用他。

战场工作



直接影响战斗的政策。

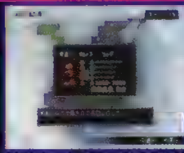
■敌军补充迟缓
该回合发生的战斗中，敌军的部队补充会比较缓慢。

■准将技能使用
通常只有敌武将能够发动"战斗技能"，使用此政策后，在该回合进入战斗时，我方的准武将都可以发动战斗技能。

■敌领民造反
实行政策后，该回合的侵攻战时，原本敌军的领民会变成我军势力。

■自军补充加速
与"敌军补充迟缓"相反，此政策可令该回合的战斗中，我军的部队补充速度加快。

兵力补充



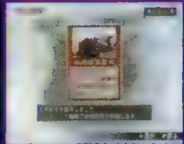
出击前，尽可能补满武将兵力。

■全将补充·微
我军全部武将回复 500 兵力，若先前的战斗损耗了大量兵力，这项政策就派上用场了。

■单将补充·全
一位特定武将的兵力全回复，向刚刚登用的武将使用，便可瞬间补满兵力。

■单将补充·小／3 将补充·小
特定武将／特定的三位武将回复 1000 兵力。

军事补强



同样是影响该回合战斗的政策。

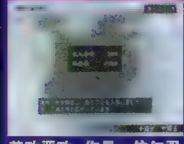
■获得武勋增大
该回合战斗中获得的武勋值变成两倍，非常实用的政策！

■全军火矢配备
该回合的战斗中，我军全体弓兵装备火矢，增强弓兵的攻击力。

■战斗时间延长
实行政策后，该回合的战斗时间会延长 10 分钟，让你有充裕时间去赚取武勋。

■妖术师团雇用
该回合的战斗中，我军会加入妖术师部队，妖术师能够牵制敌方行军。

善政恶政



善政恶政，你是一位仁君还是昏君。

■临时征税
向支配地域征收 500 金，实行政策后进行防卫战，义民兵会变成敌军势力。

■领内视察
视察领地，听取平民心声的善政，防卫战时义民兵会协助我军作战。

■休息奖励
生产产物延迟一回合，让人民休息，能够令人民高兴的善政。

■强制劳动
加重人民的工作负担，虽然可令生产产物加快一回合，但会引起人民反感。

● KOEI ● 3月 18 日 ● ACT ● 1 至 2 人玩 ● DVD–ROM ● 记忆容量 190KB ● 4280 日元（PREMIUM BOX 7480 日元，SUPER PREMIUM BOX 12800 日元）● http://www.koei.co.jp/ ● 对应 BB UNIT

真·三国无双 3 EMPIRES
Text：风之使者 Design：Gsam

© 2004 KOEI Co.,Ltd.

● FORMSOFTWARE ● ACT ● 3月18日 ● 1人玩
● 7800日元 ● DVD-ROM X 2 ● 记忆容量未定

ARMORED CORE NEXUS
Text:秀吉 Design:Kennie

四大游戏模式介绍
过去、未来DISC情报一举公开

ARMORED CORE NEXUS
アーマード・コア ネクサス

离“《ARMORED CORE NEXUS(ACNX)》系列”推出余下不到两星期，相信各位FANS肯定是热切期待吧！这一次本刊会为大家介绍游戏中的四大系统以及新增要素，希望在游戏推出之前可以让大家有更深入的了解。

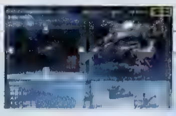
游戏四大主要模式

ASSEMBLY SYSTEM

在游戏中，玩家可以利用各种配件制作属于自己的机械人，而配件的种类繁多，除了以往数集推出过的配件外，新作还会加入大量新武器和装备。此外，本作更可以继承前作的机体资料，这样一来，某些需要特定条件才能获得的配件，就可以保留至新作中使用。

TUNING SYSTEM

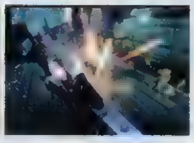
《ACNX》中将会加入最新的“调整系统”，玩家不但可以选择各类型的配件来制作机械人，还可以通过这个“调整系统”来调校配件性能，令配件的能力上限提升。可以让玩家自行调校的项目非常多，例如脚的跳跃能力、手臂的瞄准能力等，这些项目均可以作10阶段的能力提升，但武器则不能进行调整。



出力也可提升。

升压涡的力量全面提升。

BATTLE SYSTEM



新作里准备了各类新型武器，例如远距离专用的狙击枪、连续扫射敌人的机关枪以及威力特强的散弹枪等。玩家可以依照自己的作战方法，选用适合的武器在战场火拼。当然《ACNX》中还隐藏了一些破坏力极强的特殊武器以及惊人的配件，只要有效地组合它们就能够变得更加厉害。

MISSION SYSTEM

“《AC》系列”采用了时间轴的分支系统，当玩家完成了特定的MISSION后，才会出现一些新的ACTIVE MISSION。在以往的系列中，由MISSION引发的故事分岐并不算多，不过《ACNX》却会一改作风，加入大量的ACTIVE MISSION，故事会随着玩家的选择和作战成绩而不断地改变，相信趣味性会比前作更浓。

EVOLUTION DISC

ACTIVE MISSION

在“EVOLUTION DISC”中最特别的地方是加入了“ACTIVE MISSION”，玩家进行任务时的成功与失败均会影响相继出现的任务。例如以下介绍的“美拉祖调查部队追击”当成功时会发生“美拉祖驻屯地防卫”任务。

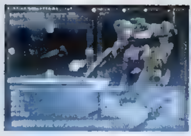
美拉祖调查部队追击。

美拉祖驻屯地防卫。

失败后会变成追击任务。

格纳武器

新作《ACNX》里将会加入一个名为“格纳库”的新机能。玩家可以将后备用的武器装备在“HANGER UNIT R(L)”中，只要放弃装备在左右手的武器，就可以立刻改换格纳库的后备武器，而被放弃的武器则会在任务完结后自动回收，是一个十分便利的新系统。



在主武器没有弹药时可以更换后备武器。

武器的卖价大幅下降，不能购买太多后备武器。

REVOLUTION DISC

MISSION输送列车袭击

重新制作的任务，本来任务条件是保护列车，但这次玩家可以作为敌军向列车进行强袭。而在原作中存着的隐藏道具也有可能在这关中出现，不过道具内容则有可能转变。

MISSION抵抗势力歼灭

由前作“古罗姆残党扫”和“古罗姆基地再调查”演变出来的SIDE MISSION。在这个任务中玩家的身分并没有改变，而出现敌人仍然是敌人的主力AC“哈马”，看来激战快要再一次出现了！

MISSION市街地袭击

受到古罗姆公司的委托，目的是要袭击都市。虽然是一个难度高的任务，但在途中会出现中止任务的剧情，玩家只要抵抗至特殊剧情出现就算完成这关。

© 1997-2004 FROMSOFTWARE Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

©1999 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo ※画面为开发中画面

SILENT HILL 4 THE ROOM

サイレントヒル4 ザ ルーム

PS2

新作狙击

●KONAMI●6月17日发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量78KB●6980日元●http://www.sh2004.com/●8M记忆卡 DUAL SHOCK 2

迷雾、黑暗、异形怪物等等交织出"《SILENT HILL》系列"的独特世界观，让玩家体验前所未有的恐怖感觉。在本次介绍的最新作中，主人公Henry原本住在公寓的其中一个房间，岂料突然之间周围环境脱离了现实世界，而游戏也从这里开始……玩家操控着Henry，最先展开探索的地方就是自己的房间，这期间少不免遇上各种奇特的怪物。Henry究竟能否把一切的谜团解开呢？

Henry Townshend

恐怖故事的主人公，本来是个非常普通的青年，年龄大约二十岁，游戏最初的舞台"公寓302室"就是他的家。

Eilee Galvi

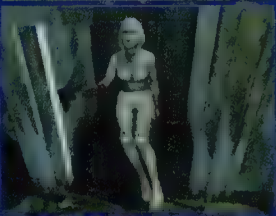
Henry的邻居，303号室的住客，二人只不过是非常普通的关系，性格属于稳重型。

故事&人物

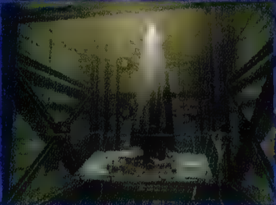
"亚修法特"是一个颇具规模的都市，南面一所公寓的302号室就是主人公Henry的家，他在两年前搬到这里，本来一直悠闲地生活，不过在五天前却发生怪异事件，Henry每晚都做着相同的梦，然后……

电视和电话不能使用，大声叫嚷也无人听到，大门被锁上，窗户的玻璃打不破，此刻的302房间完全与外界隔离了。在绝望之中Henry看见一线曙光——浴室突然传来巨大的破裂声，他走到那里一看，发现墙壁上出现一个破洞，虽然不知洞穴的另一边是何处，不过对于被困五天的Henry而言，无论如何也要走入洞内看看……

↓游戏里将有众多的怪物登场，图中所见只不过是惊吓程度较低的一种。



↑不少正体不明的生物突如其来地出现。

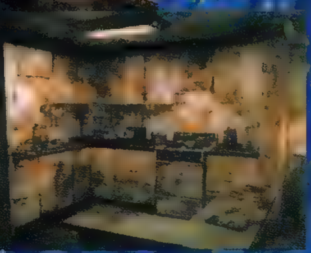


←奇形怪状的怪物袭过来，Henry能够抵挡住吗？

与异世界连接的神秘洞穴

←随着时间流逝，房间内的物品全都残旧起来

游戏开始后，主人公Henry身处的房间完全与外界隔离，而随着时间的流逝，墙壁渐渐出现一些血迹，其他内部装修也变得令人毛骨悚然。虽然不知道这种变化的原因，不过相信与浴室的大洞穴一定有关联。



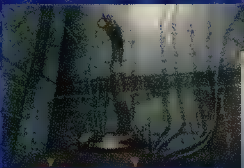
→仅只一面墙变成现在的模样，究竟是否仍然是步步逼近？

↑[illegible]，Henry决定走入里面调查一下。

异世界的异形

在洞穴的世界里，Henry受到丑陋怪物的袭击，对方是拥有一条长舌的怪物，外型有点像蛇，究竟为了什么原因要袭击Henry呢？

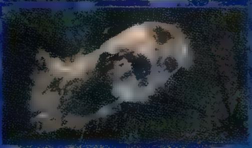
↑动物？人类？究竟是什么类型的怪物？



↑外型好似一条蛇的怪物不断袭击Henry

←拥有两个头的怪物，以双手代替脚来移动。

↑从尸体里走出的[illegible]，擅长使用什么攻击[illegible]



↑除了一般怪物之外，还有一只名叫"GHOST"的敌人登场。

主人公的动作要素

→敌人攻击落空，Henry立即集中[illegible]

→敌人倒在地上[illegible]继续挥棒连续追打

→看见[illegible]立即加以狠狠一击

即使Henry手上只有一种武器，也可以做出数种不同的攻击动作，例如运用棒状的武器时，可以选择使出快速连打或强力一击，依战况而改变攻击策略。

SILENT HILL 4 THE ROOM
Text:CHAN YORK HENG Design:SL

●PS2●SEGA●AVG●3月18日●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量200格●6980日元●http://www.sega.co.jp/

距离游戏发售还有几天时间，[illegible]的全新《樱大战》系列"外传"作品《樱大战物语 神秘的巴黎》[illegible]，巴黎华击团终于在PS2上跟大家见面了！在以往的介绍中，[illegible]分别展开，分别是[illegible]的美纪篇和[illegible]的小次郎篇，在本期会以这两篇作为介绍。

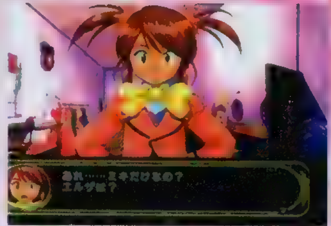
美·纪·篇

在游戏的最初，玩家会以美纪作为主角进行游戏。在美纪篇中，美纪跟她的同房好友艾莉莎共同参加的首次演出即将来临，两人都怀着兴奋而紧张的心情。然而在公演前数天的10月2日，在彩排前艾莉莎只留下了一张简单的便条便不知所踪，美纪寻遍整个梦玛露陀尔城区也是徒劳无功。最后，连巴黎花组的众成员都协助一起去寻找，结果还是无功而返。

最后的搜索结束后，美纪在回到宿舍的同时再次遇上了巴黎花组的艾莉嘉和哥古妮戈。而在宿舍内调查帐薄时，她竟发现了一段充满谜团的信息"SOREIYU"，这会跟艾莉莎的失踪有关系吗？

正式公演快要来临，美纪难免有点紧张。

收到了艾莉莎的便条。


看到美纪烦恼的样子，哥古妮戈也显得担心。

在美纪篇中，小次郎也会登场。

小·次·郎·篇

在小次郎篇中，开始的时间正好是艾莉莎失踪的10月2日那天，被卷入谜之事件的他，除了接受迫水大使的委托外，当知道妹妹美纪的好友艾莉莎失踪后，便开始了独自搜查。而在搜查过程中，小次郎更得到了巴黎花组的成员协助搜索。最后，小次郎很偶然地看到艾莉莎被神秘男子带入车内的景象，究竟他能否追赶上神秘男子并救回艾莉莎呢？

跟艾莉莎在一起的人究竟是谁？

为了马戏团的动物们，哥古妮戈来到市场，她也会协助搜索吗？

在酒场打探地下情报，希望找到艾莉莎消息的罗比莉雅。

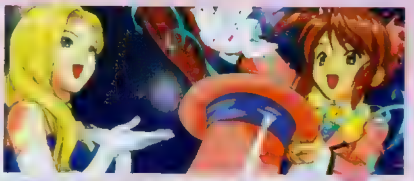
活用获得道具的效果

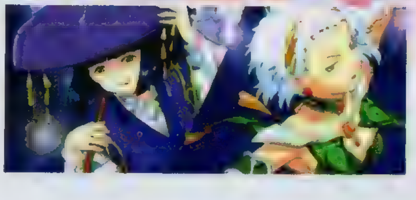
在巴黎街头进行探索时，有机会取得各种各样的道具，当中隐藏着对搜查有帮助的线索。拿着道具给路人们看，又或是直接把道具赠给对方，会根据道具的不同而得到各种情报。图中便是利用罗比莉雅舞台演出时的相片成功套取到警探提供的情报。

以道具来套取情报。

华丽的舞台表演依然存在

虽然本次作品是冒险形式的AVG，以输入指令来决定下一步行动，不过游戏中除了搜索部分的重要事件，另外还有不少描述《樱大战3》中主要人物的事件，使故事的完整性更强、能看到巴黎花组大展身手的机会更多。当然，她们在舞台上表演的部分也是不能错过的。





增加人物们的好感度

虽然本次是AVG类游戏，不过系列作品中的人物好感度设定依然存在。当某人物对自己的印象差时，即使进行问话也得不到任何情报，必须先想办法去增加人物的好感度。所以每当遇到接受委托的事件时，即使该委托多么简单，也是个增加好感度的绝佳机会。在图中的是因黑猫拿破仑失踪而烦恼的丝，被请求协助时马上接受吧！

答应丝的要求吧。

樱大战物语 神秘的巴黎
Text:小志翻凉 Design:GKenie

第四位改造人登场确认 独特救出同伴系统介绍

《猩红之泪》这款游戏中除了一般的动作元素外，还存在着各类特别的系统，这一期中就由笔者为大家介绍一下。

Crimson Tears
クリムゾン ティアーズ

必杀技的进化

本游戏中采用了独特的“必杀技扩张系统”，在游戏进行中，玩家可以让必杀技进化。当必杀技进行后，其威力也会大幅度提升，攻击范围将会变得更为广阔，对战斗非常有用。为了学习所有必杀技，就一定要集齐各种强化配件啊！

强化前的大剑技。

进化后的威力大幅上升。

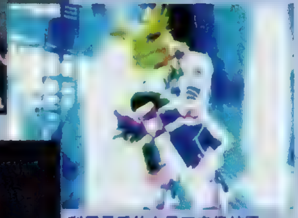
第四位改造人登场

除了TOKIO、ASUKA和KAEDE三位主要角色外，原来游戏中还有一位名为“SHIZUKA(静)”的女性改造人。从静的开发编号看来，她甚至比起TOKIO、ASUKA和KAEDE三人还早出现，属于实验型的改造人。

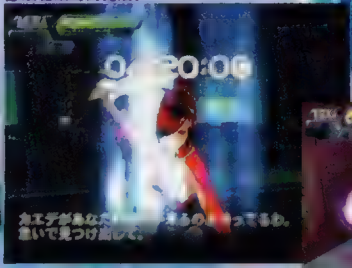
救出同伴系统

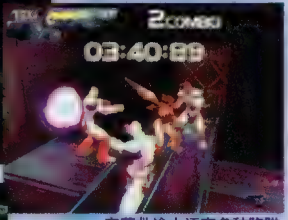
角色在迷宫中取得道具，在成功返回基地后可成为改造人的装备。但是假如角色在中途被打倒，便会失去全部刚刚获得的道具。而通过“救出同伴系统”，玩家可以操控其他角色进入迷宫的深处救回被打倒的同伴，如果能够在限定时间内将同伴救回，之前获得道具也就可以保存下来了。

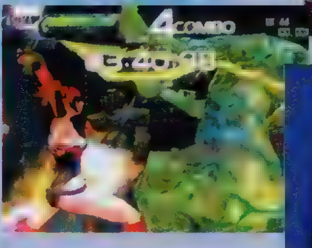
在救出作战中并不能改变装备及使用道具。


利用最后的力量开启保护罩。

必须在限时内完成。




在营救途中还有各种陷阱。



在保护罩失去功效之前，一定要将同伴救出！

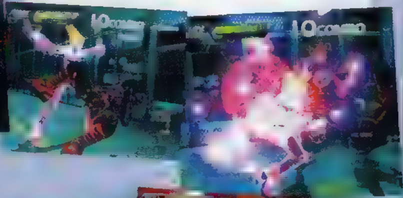
各种必杀技介绍

HYPER SOBUT

TOKIO的空手必杀技，跳到高空中使出回旋踢攻击敌人。

Rushing Cow

高速地冲到敌人的面前，给予对手巨大的伤害。在命中敌人后，还会使出左右交叉爪来追击，是KAEDE的必杀技之一。



玄武

二刀流正手使出的必杀技，能够使复数敌人受到损害，是ASUKA擅长的必杀技。

飞燕

轻轻地跳到敌人的头上，接着挥动双刀向下进行斩击，使被击中的敌人弹至远处。

©2004 Spike All Rights Reserved.
©2004 CAPCOM CO.LTD ALL RIGHTS RESERVED.

再度开始！死神与天使的物语

© 2003 TONKINHOUSE CHARACTER DESIGN：村上水军

留意美少女AVG类游戏的读者，还记得前阵子在圣诞节时推出的《D→A：BLACK》吗？现在厂赏发表续集《D→A：WHITE》，本作故事发生在前作的两个月后，主人公与女角们再次跟怪物展开激战！《D→A：WHITE》是整个系列的完结篇，将会有大量新女角登场！

主人公 新城灯夜

D→A WHITE

● TONKINHOUSE ● 2004年内发售 ● AVG ● 1人玩 ● DVD-ROM
●价格未定●记忆容量未定● http://www2.webcity.jp/da/

D→A：WHITE
Text：风之使者 Design：MW

舞台同样发生在雪杜町

前作故事中，女角夏本绯色决意将自己产生的“梦”存续。得到Yuriel等人协力，新的现实界开始步入“梦”之世界。本作的舞台依然发生在雪杜町。

前作入住医院的少女夏本绯色，现在与夏希等人一起过着校园生活，但内心仍存在着一点不安。

神乐夏希因好奇心驱使她协助主人公，令人想起前作的战斗。本次她会有什么作为呢？

新女角陆续登场！

虽然Yuriel Arlencloyn与主人公是拍档，但由于Yuriel对任务充满使命感，常常与主人公发生冲突。Yuriel的妹妹Seria同样拥有一种意志坚决的眼神，她又会跟主人公不和吗？与本作故事又有什么关系呢？

Seria Arlencloyn

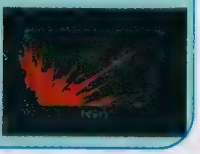
Yuriel的妹妹，兴趣是网上购物，喜欢的食物是所有乳制品，讨厌蕃茄。年纪约10岁，具有化腐朽为神奇的能力。

Yuriel Arlencloyn

隶属怪物狩猎组织“白梦”，协助死神（主人公）的天使少女。在预告编的画面中表露出她为与主人公的之间关系感到烦恼。

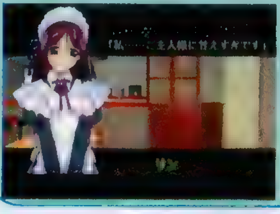
《BLACK》收录的预告映像

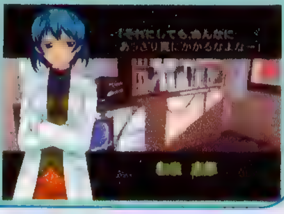
紧接待续ENDING之后会播放预告映像，话说本编结局的两个月后，雪杜町出现了新种怪物！在最终章失踪的御堂爱，突然向绯色等人袭击！爱再次出现在主人公面前，究竟有何目的呢？袭击事件的幕后黑手又是谁呢？一切谜题在《WHITE》中全面解开！



前作的待续ENDING

前作当打出所有ENDING之后，进入“OMAKE”模式会出现隐藏剧情“待续ENDING”，进入夏希·绯色路线，发生“抑制全员的好感度低下”的事。原来这个结局与《WHITE》的故事有关联。





确认！新的战斗队伍

前作参加战斗的同伴只有Yuriel和铃，本作随着故事发展，女角们都会相继参战。惠都先生、好奇心旺盛的夏希、体质虚弱的绯色均会参战！从以下画面中已经确认了夏希和惠都先生参战，夏希的战斗指令有“指示”、“应援”、“防御”和“取消”四项。

期待绯色与Seria参战，她们会使用什么指令呢？

新敌人！他的名字叫迪华卡

全身包着一股黑气的迪华卡。

新敌人是原有怪物的“异变体”，它们被称为迪华卡。迪华卡的威力比一般怪物更强，主人公有什么方法应付呢？

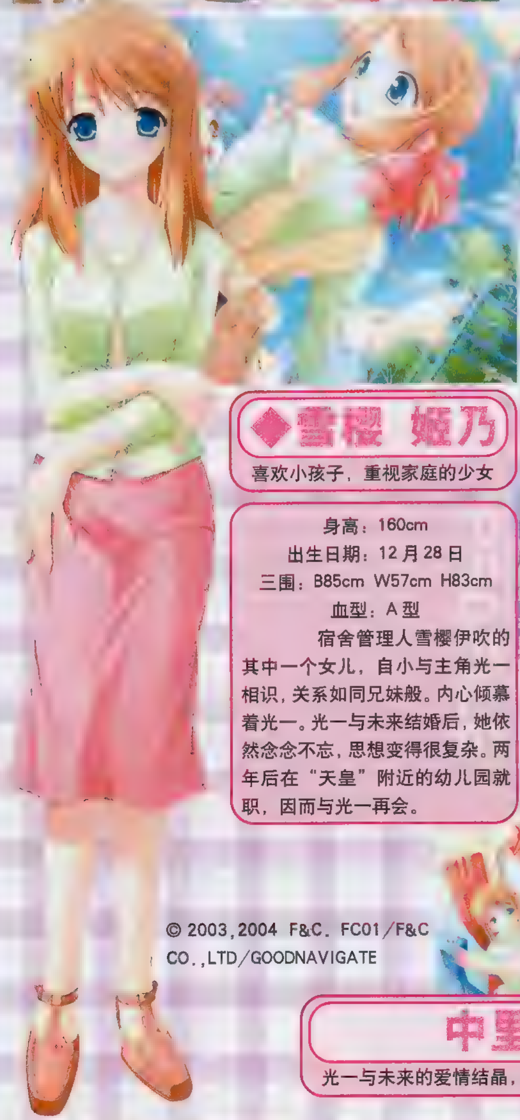
木漏れ日の並木道

首先推出PC版的恋爱AVG游戏《阳光下的林荫小路》，现在决定移植至PS2，以下介绍游戏的故事背景及登场人物。

寻觅永远的真爱

STORY

本作以“永远的爱”为主题，舞台发生在一所名为“天皇”的宿舍，住客中里光一（主角）与同时进入大学的女子凌濑未来结婚，两人生下了爱女中里樱，但一年后未来不幸因病离世，自此光一与樱在一起生活。3年后，光一在“天皇”内认识了很多女女子，展开了本作的故事。



◆凌濑 紫苑

未来之妹，对光一抱有憎恨态度

身高：165cm
出生日期：7月23日
三围：B88cm W57cm H85cm
血型：B型

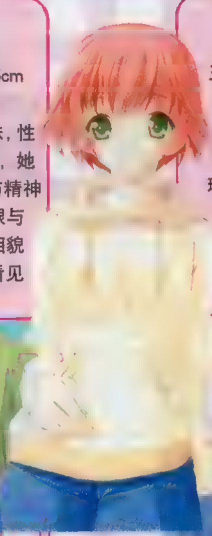
光一亡妻（未来）的妹妹，性格却与未来相反，言辞强硬，她本是剧团的剧本家。初次与精神恍惚的光一会面后，抱着憎恨与不满的态度。然而，紫苑的相貌与未来很相似，所以光一看见她就会想起未来。

◆雪樱 红叶

活泼好动的运动型少女

身高：155cm
出生日期：8月18日
三围：B80cm W55cm H82cm
血型：AB型

姬乃的妹妹，伊吹的女儿。性格活泼好动，是学校篮球队的队长。红叶自小便失去了父亲，光一是她最亲近的异性，心里知道姐姐也对光一存有好感，但坚决不会输给姐姐。



◆真崎 枫

成熟、沉默寡言的下级生

身高：158cm
出生日期：8月10日
三围：B82cm W55cm H81cm
血型：A型

与光一就读同一所大学，护士科的1年级学生。家族以医生为职业，但她自知没有当医生的才能，于是选择了当护士。性格沉静，体弱多病，与姬乃同样喜欢小孩子。

◆雪樱 姬乃

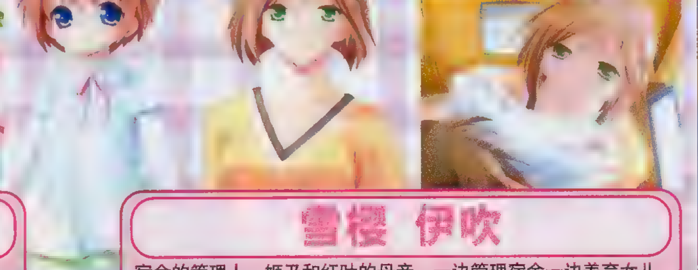
喜欢小孩子，重视家庭的少女

身高：160cm
出生日期：12月28日
三围：B85cm W57cm H83cm
血型：A型

宿舍管理人雪樱伊吹的其中一个女儿，自小与主角光一相识，关系如同兄妹般。内心倾慕着光一。光一与未来结婚后，她依然念念不忘，思想变得很复杂。两年后在“天皇”附近的幼儿园就职，因而与光一再会。

中里 未来

主角的妻子，身体虚弱的她，产下女儿后便离世了。



© 2003,2004 F&C. FC01/F&C CO.,LTD/GOODNAVIGATE

中里 樱

光一与未来的爱情结晶，是个人见人爱的小女孩。

雪樱 伊吹

宿舍的管理人，姬乃和红叶的母亲，一边管理宿舍一边养育女儿。

新作狙击

●GN SOFTWARE●预定2004年春季发售●AVG●1人玩●DVD-ROM
●价格未定●记忆容量未定●http://www.goodnavigate.com/GN/

Text:风之使者 Design:Kennie

●CAPCOM●预定年末发售●ACT●1人●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.capcom.co.jp/●对应周边未定

SHADOW OF ROMA
Text: DR GAME Design: Kennie

稻船敬二先生专访&游戏故事披露！

SHADOW OF ROMA

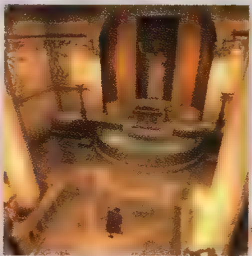
自从游戏公布之后，立即成为各方注目的对象，为了让玩家对游戏有更深一步的认识，本次特别带来有关游戏开发者稻船敬二先生的访问以及故事内容概要。

STORY OF “罗马谜影”

时值公元前44年，曾经盛极一时的罗马帝国，由于统治阶层的政治腐败而日益衰落，渐渐倒退成为以荒废和暴力主导的社会。

为了重振国势，尤利乌斯·凯撒大帝(JULIUS CAESAR)主张重新实行共和体制来进行改革，虽然在为改革所做的准备中遇到了极大的阻力，但年迈的凯撒仍然坚持推行改革，最终在改革实行之前，凯撒却因被行刺而死亡……

元首驾崩的噩耗随即席卷整个帝国，凯撒近身的一名谋臣乌斯里斯更因被视为凶手而被迫参加角斗士比试，同一时间乌斯里斯的儿子阿格里帕，为了证明父亲的清白，开始调查暗杀事件的真相，幸好阿格里帕并非孤身一人，在他身边的，还有好友奥克塔维厄斯和女剑士古娜迪亚……



Q：为什么会开发以罗马帝国为背景的游戏？

稻船：主要原因是我看见如今很多人通过电影、教科书或剧集来学习历史，因此我便想：利用游戏来学习历史也很不错啊！因为不同年龄层的人都有机会接触到。而当我实际到访罗马，亲眼看到罗马帝国的遗迹之后，更加强了我开发这款游戏的决心。

Q：那么最初是因公事或是兴趣才会到罗马的呢？

稻船：虽说是为了公事，但其实我本身对罗马也相当有兴趣，我认为怀着轻松的心情到不同的国家去会有不同的体会。

Q：游戏的战斗部分看来很有趣呢！到目前为止，其他同类型游戏的赛马车部分只是一般，游戏在这方面有什么突破？

稻船：赛马车的原意就是不惜动用一切手段以最快速度抵达终点，为此我们也参考过经典电影《宾虚》，把焦点较为集中在战斗部分而多于竞赛部分，这一点是与其他赛马车游戏最大的分别。

Q：在《鬼武者3》中起用了人气偶像金城武作为角色样本，《SHADOW OF ROMA》又是否会照搬类似的做法呢？

稻船：到目前为止仍未有这方面的考虑，在《SHADOW OF ROMA》中我们最重视的是游戏性本身，而且两者的市场定位全然不同，“《鬼武者》系列”已有一定的知名度，尤其是在日本国内，但是《SHADOW OF ROMA》则会以游戏性作为最大卖点，毋须借助知名人士的帮助。

Q：在公开的片段中我们看到穿着比基尼泳衣的女子，可否说说有关她的事呢？

稻船：基本上她的造型是为了在充满刚阳味的游戏中作为平衡之用，希望性感的女性角色能稍稍调和一下玩家的紧张情绪，事实上她的身份是在游戏中协助主角阿格里帕的女角斗士。

Q：那么是否会加入迷你游戏？

稻船：你希望在游戏中加入迷你游戏吗？

Q：当然！

稻船：现在说的话还来得及啊！

Q：在《鬼武者3》中采用了一些新的图像引擎，是否会同样引入到这款游戏中？

稻船：既然已经开发成功了，我们当然会尽量应用到新游戏中，否则的话岂非白白浪费？

Q：《SHADOW OF ROMA》跟CAPCOM过往的作品有很大区别，我所指的是有关暴力和血腥的表现，在制作时是否令你感到不安呢？

稻船：不安倒是没有，当初在决定开发这款游戏时已考虑过这个问题，我们希望能把当时罗马角斗士之间惨烈的战斗如实地表现出来，因此游戏中会不乏出现一些血淋淋，甚至是斩首的场面，但我认为只要不是卖弄血腥并忠实地反映史实便没有问题。

Q：继挖掘日本历史之后，CAPCOM再开发这个有关罗马历史的游戏，其实目前在美国最热门的应该是战争游戏，但为何擅长开发动作游戏的CAPCOM竟很少制作战争游戏呢？

稻船：很多年前CAPCOM也曾开发过《1942》等一系列的战争游戏，但之后便没有再朝这方面发展，事实上我对这方面的游戏制作也是相当有兴趣的，不过开发游戏除了个人喜好之外，市场需求也是非常重要的，当然以我个人而言是很想试试看的。

Q：《SHADOW OF ROMA》给人的感觉是个遵照史实制作的游戏，但有没有加入虚构的成份呢？

稻船：故事的蓝本（尤利乌斯·凯撒大帝遇刺）是史实，而登场人物中也约有八成是历史中实际存在的人物，再加入一些虚构人物和架空的情节，感觉就好像是揭开历史背后的真相那样，即使是对这段历史毫无认识的人，在玩过这款游戏之后也能学习到一定程度的史实。

Q：在开发游戏时引用了哪些历史资料？

稻船：我亲自到罗马，考察了大量同时代的遗迹，并翻阅大量相关的文献，这些资料会尽量在游戏中采用。此外由于在日本也有不少对罗马历史有深入研究的著名作家，因此我们也参考了不少他们所编写的书籍。

Q：题外话，跟《鬼武者3》同时发售的刀型控制器会在美国发售吗？

稻船：这方面的事我可不知道啊！

Q：但是那个真的很有型啊！最后多谢稻船先生今天接受我们的访问。

稻船：谢谢！

© CAPCOM CO.,LTD.（图为开发中画面）

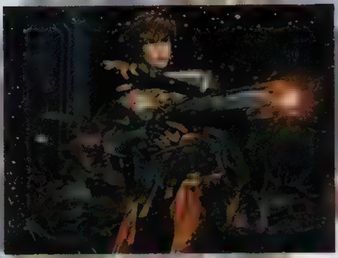
受到好评的XBOX立体动作游戏《红之海》，其续篇即将在PS2上推出，这次会集中介绍故事内容以及游戏的基本系统。

Crimson Sea 2

故事&游戏系统介绍！

人类最大危机！

距离地球数百万光年的铁奥菲留斯星系，突如其来地受到神秘的生命体“米纳斯”袭击，连当地的治安部队也无力抵抗，使居住在这个星系内的人类陷入濒临灭亡的危机，幸好此时一名拥有特殊能力，可独自跟米纳斯战斗的战士翔，以及被视为对付米纳斯最终武器的神秘少女菲妮出现，改写了人类的命运……



……性算呢？

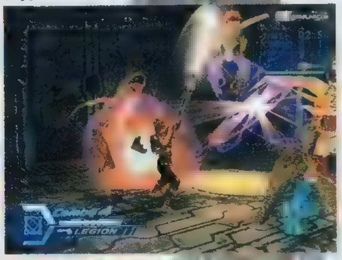
神秘人物 威奥尔

突然在两人面前出现，……战斗，到底他是敌是友？

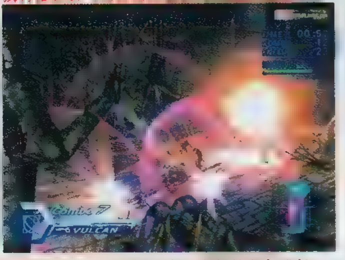
超过60个不同任务

在游戏的故事模式中，一共有60个以上的任务供玩家挑战，任务内容非常多样化，由战斗、救援、收集特定的道具以至限时完成的任务等。至于模式方面，除了基本的故事模式之外，还收录了3个不同性质的双人用模式，分别为对战、合作及竞赛等形式。

玩家可以随时转换所使用的角色。



执行任务时可顺便收集……



不同性质的任务有不同要求，玩家要谨慎选择武器和角色。

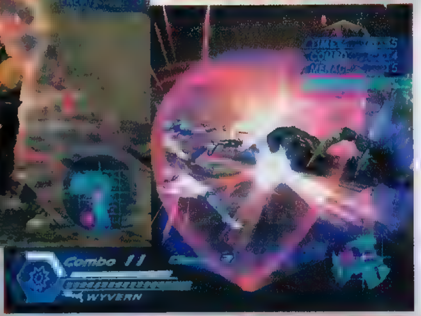
可重复挑战已完成的任务，以加快角色成长。

基本攻击系统解说

游戏进行时，玩家主要是使用手轮和剑来战斗，把两种武器配合使用的话，还可以使出更强力的必杀技Over Drive。

原有的角色翔也加入了新的攻击动作

新角色菲妮的攻击姿势十分悦目。



Neo Psionic

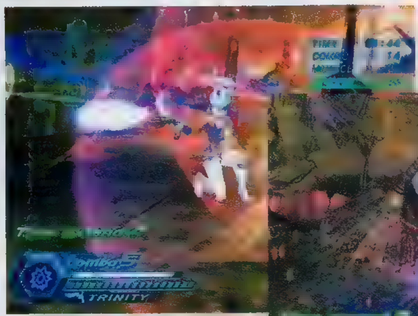
当然重要的特殊技Neo Psionic也会得以保留，翔和菲妮可以把体内积存的“生体电浆”以不同形式放射出来，以达到不同的效果，包括集中一点放出、或是针对大范围作扩散攻击等，玩家可视乎不同情况来选择使用。

威力强大的Neo Psionic使用次数有限，千万不要浪费。

一下子便能打倒大量敌人，十分方便。

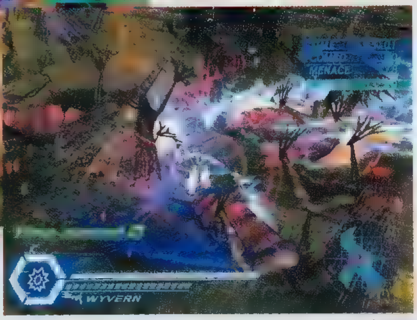
Time Extend

这个是本作新追加的系统，在发动的一段时间内，角色四周的时间流逝会减慢，令主角可以高速移动，一口气把近距离内的敌人一网打尽。



发动时充满电影感，仿如看科幻大片一般。

要趁这段时间尽快把敌人收拾干净！



●KOEI ●3月4日 ●ACT ●1至2人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●6800日元 ●http://www.koei.co.jp/ ●对应BB Unit(硬盘)、杜比Pro Logic II

text: DR GAME Design: Kenne

红之海2

© 2003 KOEI CO.,OEI NET CO.,LTD. All rights reserved.(图为开发中画面)

打破沉默！NAMCO足球游戏新章始动！

Football Kingdom

© 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. adidas, the adidas logo, FEVERNOVA, the trigon logo, the 3-Stripes mark and the Tricolore logo are trade marks of the adidas-Salomon Group, used with permission.© 1996 JFA
※图为开发中的画面

●NAMCO●SPG●5月27日●1至4人玩●CD-ROM
●记忆容量 758KB●3980日元●http://www.namco.co.jp/

FOOTBALL KINGDOM-Trial Edition-
Text:猫部:Design:GSimon

由NAMCO开发的足球游戏寥寥可数，大约只有1993年的《J LEAGUE SOCCER Prime Goal》及1998年的《LIBERO GRANDE》。沉寂多年NAMCO再次出击，推出足球游戏最新作品，而且将在PS2上推出，以广方的姿态来看对此作相当有信心！

IMAGE CHARACTER

中村俊辅

本作的代言人正是在意甲里非常活跃的日本国家队主力中村俊辅，其准确的传球及罚球相信会在本作中大放异彩！

足球的原意是追求自由……

本作的特点是追球“高度的自由”，尤其是在比赛时，传球绝对由玩家所操控，自由的传球令游戏的变化更大。下面将为大家介绍游戏的各种魅力。

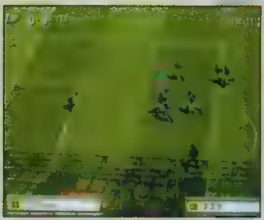
传球的乐趣

在本作中NAMCO开发了全新的AI，玩家可以全方位操控球员，而种类繁多的传球更是本作的特色，利用摇杆及△键可以作出不用变化的传球。令比赛完全掌握在玩家的手中。

传球是本作中的重点。

强化的AI令玩家更轻松。

电脑会提示球员传入中央有后上球员


传球成功，赶快射门吧

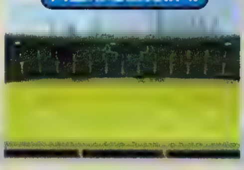
优势领域的指示

当玩家进攻时，AI会依循玩家的攻势为玩家提供最佳的战术指示。电脑会计算敌方防守球员的密集情况，指示玩家传球到最佳位置，有利突破对方的防守。例如玩家的攻势集中在中路，电脑会即时提示两边边线有球员走在空位，达到最佳作战提示的效果。

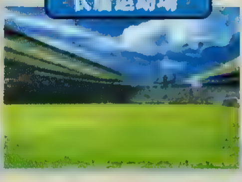
超真实的足球舞台

在本作中，日本主要的体育场都会以实名登场，而重要的赛事都会在这些球场上举行。此外海名著名球队的球场也会在游戏中收录，对于喜欢欧洲足球的朋友相信更受欢迎。

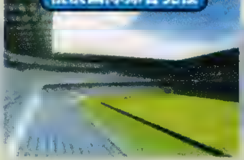
国立霞之丘竞技场



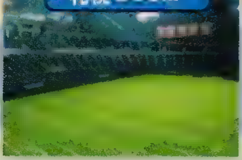
长居运动场



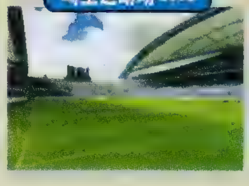
横滨国际综合竞技



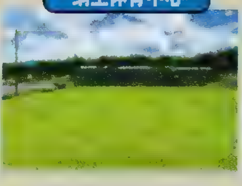
札幌DOOM



埼玉运动场2002



鹿生体育中心



超华丽的动作

足球场上的FANTASTIC球员自然拥有独特的个人动作，而本作中巨星级球员的特殊动作也会在游戏中再现。

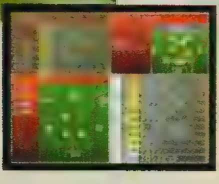
马赛回转是否会再现？

左右脚连续绕跨盘球扰乱敌方的防守。

战术的重要性

游戏中非常重要的得分来源是球队的整体战术。已公开的画面显示：罚球的轨道及落点都有不同的指示画面；另一方面，选手设定画面也有多项攻击及防守指令选择，令游戏更为真实化！

↑罚球时回转及轨道都可以调校。


↓攻击与防守的战术设定。

站在世界足球的顶峰吧！

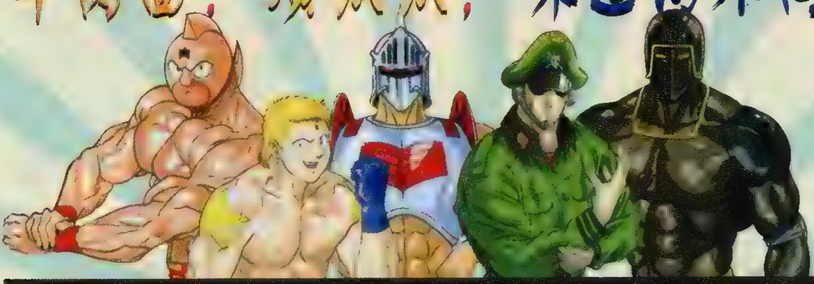
登场的球队超过80支，当中以国家队为主，每个国家的战术风格各有不同，掌握他们的战术特征，令球队成为世界第一吧！

入球后各国球员都有不同的庆祝动作。

● BANDAI ● 4月22日 ● SPG ● 1至4人玩 ● DVD-ROM ● 42KB ● 6800日元 ● http://www.bandai.co.jp/ ● 对应分插

筋肉人 GENERATIONS
Text: Dr Game Design: Kennie

牛肉面，顶呱呱，味道的不同，营养也不差！



© ゆでたまご/集英社・东映アニメーション・テレビ东京　© BANDAI 2004　（图为开发中画面）

这个游戏是为了纪念《筋肉人》画市25周年而开发的作品，大部分曾在《筋肉人》及《筋肉人II世》中登场的超人都会在游戏中现身，身为筋肉人Fans的你又怎能错过呢？

红白机版要素重现

1985年，首款筋肉人游戏《～Muscle Touch Match》面世，当时曾创下极佳的销售纪录，而本次这款作品也保留了部分令人难忘的要素，包括在擂台旁边抛出力珠的朱事丁、冰上擂台和电网擂台等，叫人非常怀念。

2对2 TOUCH BATTLE爆发！

游戏中收录了一个2对2的TOUCH BATTLE模式，玩家可以自由选择不同的超人组成队伍参战，而且当特定的组合储满必杀技计时，更可使出超强力的合作技，重现原作中“Muscle Touch Match篇”的剧情。

爆裂恶魔超人组

Muscle Brothers

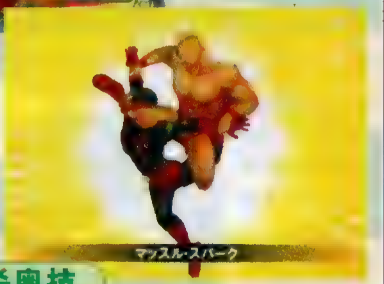
以超人力量来使出必杀技吧！

在游戏进行时，角色的超人力量会慢慢累积，当储满1至3级的超人力量之后，便可使出“必杀打击”、“必杀投掷技”以及“必杀奥技”3种不同的必杀招式。

必杀打击

必杀投掷技

必杀奥技

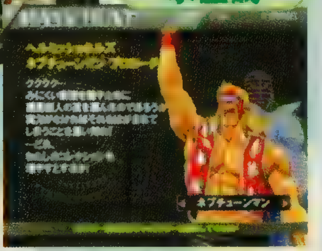


游戏模式简介

除了2对2、Battle Royal等常见的模式之外，游戏还收录了多个特别的模式，适合多人参加。

团体战

求生战



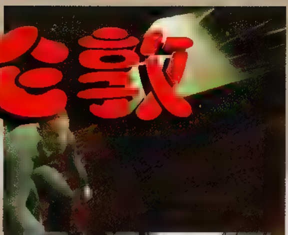
胶擦人形 Collection

● SCEE ● 2004年内发售预定 ● AVG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 价格未定
● http://www.scee.com/index.jhtml ● 对应专用飞行手柄

THE Getaway 2
Text: 小志幽凉 Design: Kennie

卷入充满罪恶的伦敦

The Getaway 2



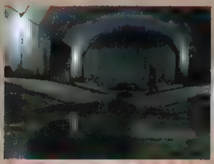
由国外SCEE所制作，描述跟伦敦的恶势力斗争的冒险游戏《THE Getaway》，由于前作大受欢迎的关系，所以厂商早已宣布开发此作的续篇。经过了一段时间，此作终于有最新的画面曝光，而且其中还会有不少部分以全新的风格出现，相信在即将来临的美国E3游戏展中，便会有此作详细的资料正式公布。

©2002,2004 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
Published under licence from Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Team Soho.

全新的制作人

由于开发前作的Sony London Studio中，其主要的开发者Brendan McNamara离开了队伍自立门户，因此本次续集的制作班底将会有大变更，不论是开发人员或还是程式的设计人员都不例外。虽然如此，由于有了前作的开发环境，所以不用担心续集作品会完全偏离前作，配合新加盟的开发人员，说不定能制作出令人意外的效果。

全新故事演释



在伦敦的大城市中，会有怎样的事发生在Eddie O'Connor身上？

在本次的续集中，主角不再是前作的黑帮成员Mark或警察Frank，故事会设定在前作的2年后，以一个业余拳击手Eddie O'Connor为主角。因为一次巧合，他被某人看上而暗地里还担当保镖工作，也正因如此使他卷入黑帮的纠纷事件中，究竟最后Eddie O'Connor的命运将会怎样呢？

系统各部分强化

警察们的AI改善后，攻击模式会更多吗？

在前作中，玩家必须在游戏过程中进行各种的任务，当中包括了刺激的飞车追逐场面，在不被人发觉下的情况下跟踪目标人物，为取得重要线索进行潜入活动等等。而在本作中，这些元素当然全部都会得到保留，而且游戏中的NPC角色，例如警察们的人工智能等也将有所改善，对玩家所做的一举一动会有更聪明的反应。当然，在本作中还会有更多的人物出现，以及在真实世界中登场的名车，带给玩家们更实在地存活于都市中的感觉。

新动作新武器新城市

《THE Getaway》之所以能够大受欢迎，除了完美地表现出伦敦这座大城市的街道外，丰富的角色动作也是功不可没的。例如利用从主角的外貌来判断体力状况、还有靠在墙边来回复体力等细致的设定。

潜入或靠墙边走等的特殊动作依然健在。

小心隧道内被人们偷袭

而在本次的续集中，已知道人物的动作将会再有所增加，通过新旧动作之间的配合，可以预料到游戏性会有所提高。此外，本次除了伦敦外，也会有其他的城市出现，但会出现哪一个城市目前仍不清楚。

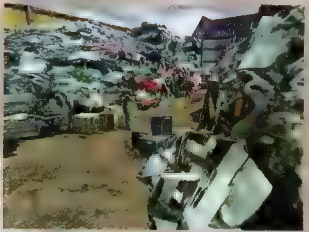
配音员的变更

不仅前作的制作人员会有所变更，由于本作的故事设定在前作2年后，所以有关前作登场的配音员也不会再登场，而是以角色全部翻新的形式推出。不过对于普遍玩家来说，这个变更点相信影响不大吧。

从主角开始，所有人物都会全部更新。

可以进行联线游戏？

为了增加此作的注目度，这次还会加入Online联线对战功能，虽然不知道此举是用作进行网上游戏、又或者只是供下载新资料，不过能起到先声夺人的效果就行了，当然能够进行网上游戏的话，吸引力会更大。



如能上网玩必定更刺激。

可以使用Eye's Toy？

另一个未确定的消息，此作除了能对应Online外，还会对应具有影像摄制功能的Eye's Toy，玩家可以把个人的相貌映入游戏中，让自己化身成为游戏中的角色之一，但究竟是否真有其事，便只能等待E3展上的消息公布了，请密切留意。

相信不少蒂姆·波顿的FANS都正期待着该游戏的推出吧？可惜的是目前游戏的开发度只有10%，现在距离正式发售还有一段日子，各位还是先看看我们所带来的最新情报，望梅止渴吧！

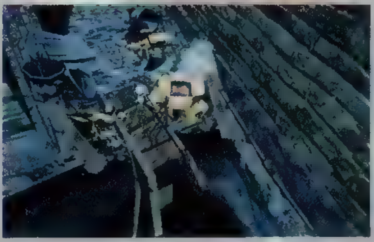
3种不同形态一举公开！

NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS 怪诞城之夜

最新游戏画面公开！

厂商本次公开了大量游戏画面，分别来自不同的舞台，包括万圣节城、圣诞节城、Finklestein的实验室和坟场等，全部均是仿照电影中的场景来制作的。此外游戏还预定会收录多个原创的舞台，带给各位玩家更多新鲜感！

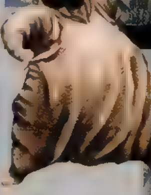
游戏中加插的片段跟电影中的十分相似。

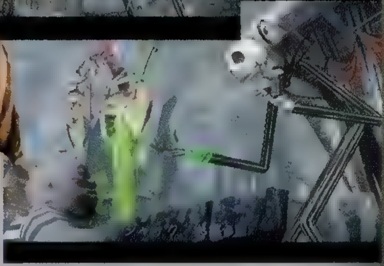


万圣节城中的树林是故事中重要的场所。

能够在电影内各个场景中进行冒险，Fans们定会满意！

←真希望厂商能尽快公开有关游戏的其他情报！

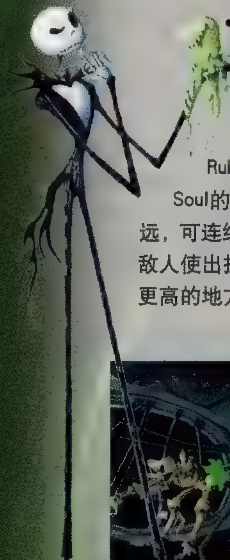




→当然所有故事中的主要角色都会在游戏里登场。

系统初探＆JACK的3个形态

游戏以立体动作游戏的形式进行，玩家要控制主角JACK在舞台上移动，打倒不断出现的敌人以推进剧情，游戏为JACK预备了3种不同的形态，方便玩家在不同情况下变换。



正常形态

JACK最基本的形态，主要是以手上绿色的Rubble Soul作为武器，Rubble Soul的性质跟软鞭相近，除了射程远，可连续攻击敌人之外，更可缠住敌人使出投掷技，或作为绳索攀爬到更高的地方。

Rubble Soul是JACK最主要的武器，用途十分广泛。

圣诞老人形态

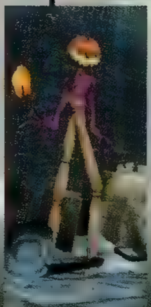
穿上圣诞老人服装的JACK，会在背着的布袋中取出各种“礼物”来攻击敌人，不同的“礼物”会有不同效果，包括用来打击敌人的礼物盒，或是令敌人瞬间冻结的雪景球等6种。

被敌人围攻时，最好使用雪景球来脱困。

南瓜王形态

穿上大南瓜和稻草人服装的JACK，最适合在面对大群敌人时使用，他的口中会喷出强烈的火焰焚烧敌人，而且更追加有扩散效果，能把周围的敌人一扫而光，是3种形态中最具杀伤力的一种。

火焰的射程极长，能把远处的敌人烧成灰烬。



南瓜头＋稻草人身，实在是很酷呢！

●CAPCOM●预定2004年10月发售●ACT●1人玩●媒体未定●记忆容量未定●价格未定●http://www.capcom.co.jp/●对应周边未定

怪诞城之夜 NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS
Text:DR. GAME Design:SL

© CAPCOM 2003（图为开发中画面）

●BANPRESTO●3月26日●FTG●1至2人玩●卡带●芯片记忆
●4800日元●http://www.banpresto.co.jp/●对应联机线

DRAGON BALL Z 舞空闘劇

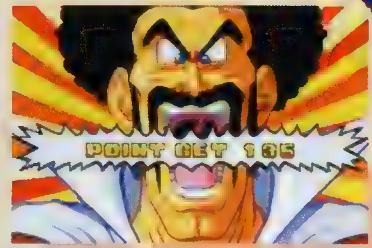
©バードスタジオ/集英社・东映アニメーション
©BANPRESTO 2004 （图为开发中画面）

登场人物连环发放！

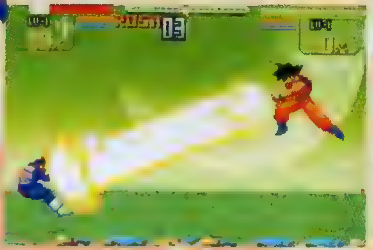
在世界各地均大受欢迎的《龙珠》又有新游戏推出了，本次由BANPRESTO负责开发制作的这款GBA游戏我们已经报导过好几次了，相信到游戏发售时肯定会掀起另一股激战热潮！

游戏系统初探

该游戏最大的特色，就是利用超简单的操作系统来控制角色在地面及空中展开连场大战，而每个登场角色都设有3个不同的等级，每个等级的力量及可使用的必杀技也会有所不同，通过游戏进行时所取得的点数，便可用来换取新的角色和其他的等级。



游戏主要分为故事模式和挑战模式两种。


只须简单的操作便可使出超强力的必杀技。

在OPTION的商店中可以用点数换取新角色等。

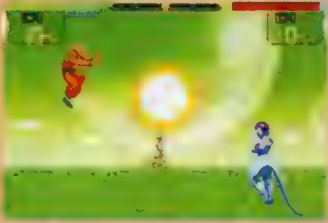
部分登场角色介绍

小林 Level 1

最初与悟空一起投到龟仙人门下，两人是非常要好的战友，Level 1的小林除了可使出太阳拳、气圆斩等强力的招式之外，还会得到那美克星时期的悟饭的支援。

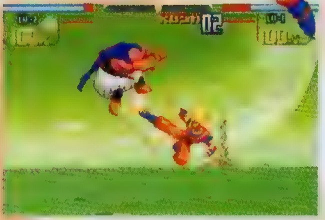
小林可以说是该作品中最强的人类战士！

其他等级下的小林将会使用更强的招式！


在那美克星上，小林曾与号称宇宙最强的弗利萨一战。

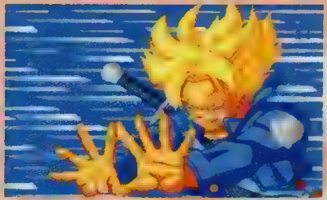
魔人布欧 Level 1

受到魔导士比比达的召唤而复活，是破坏与杀戮的化身，Level 1的布欧拥有自动回复体力的能力并可使对手变成糖果。


只要在一定时间内不受伤，体力便会逐渐恢复。

特兰克斯 Level 1

赛亚星王子贝吉塔和地球人布尔玛所生的儿子，从Level 1起便是以超级赛亚人的形态作战，而且在肉搏战时还会拔出背着的大剑来攻击敌人。

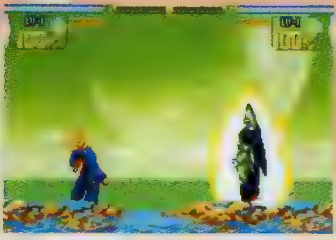

从未来回到现代的特兰克斯的目的是阻止人造人诞生。

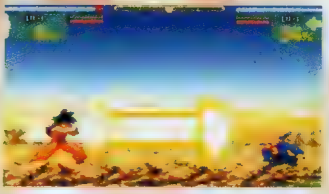
作为超级赛亚人，特兰克斯的势力绝对不容忽视。

沙鲁 Level 1

由格罗博士的电脑所制造的最强人造人，在游戏中属于能使出多种强力招式的万能型角色，最适合初级玩家使用。

兼备远近距离招式的沙鲁，跟原作一样非常强劲！


游戏中登场的沙鲁为完全体形态，实力超强！


悟空VS特兰克斯！赛亚人之间的大战爆发！

当然他的必杀技也是威力惊人的！

龙珠Z 舞空斗剧
Text: DR GAME Design: GSimon

© CAPCOM CO., LTD. 2003,2004 ALL RIGHTS RESERVED ※画面属开发中

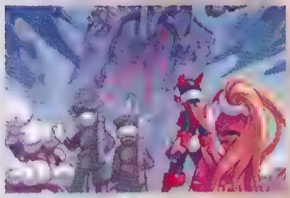
强大的敌人再次出现，ZERO第三次出动！

CAPCOM的动作游戏名作“《洛克人》系列”对于一众游戏迷来说当然不会陌生，而在GBA上 生出来的另一系列作《洛克人ZERO》，自第一作推出到现在已快将踏入第三年了，而推出续作的频率大概是每相隔约一年的时间。如今距离推出前作的发售日已快一年了，今年果然也没有让期待的玩家失望，第三作《洛克人ZERO3》已决定在4月23日跟大家见面，在本作中ZERO将会面对怎样的强敌呢？

前两集故事简介

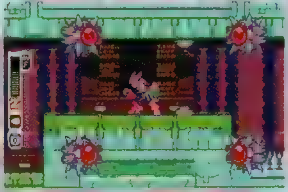
在100年前，与人类拥有同等思考能力的机械人曾发生过凶暴化事件，而事件最终由ROCKMAN X解决成功使世界得到和平，而他也因此成为了传说中的英雄人物。100年后，从战乱中复兴的新都市“新・亚佳迪亚”，该处的政府恐怕再出现当年机械人凶暴化的事件，遂逐一强行把机械人逮捕或处理，有幸逃过大难的机械人便跟科学家少女茜露一起跑到一个废墟都市生活。茜露为了不让同伴们再受迫害，决定寻找传说中的战士ZERO来协助自己，ZERO最终成功地把统治“新・亚佳迪亚”的冒牌X打倒。经过一年的光阴，茜露终于跟失散的ZERO重逢，ZERO在“新・亚佳迪亚”协助茜露的同时，也打破了新指挥官Σ企图借助Dark Cyber得到强大力量的野心。虽然如此，被再次解放的Dark Cyber漂到天上失去了踪影，到底本次是否会因为Dark Cyber而带来新的危机呢？

继续跟茜露和众Cyber Elf努力作战。



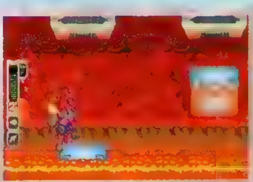
前作的最后出现了《ROCKMAN X》中登场的大敌Σ的信息，难道本作中他会出现？

看来茜露感应到了什么，难道就是Dark Cyber？



自行组合不同能力的ZERO

正如续集中加入了新要素那样，本次的第三作中当然会有全新的要素登场。在系统方面，前作只用作改变攻击属性的Tip，本次会作出追加强化，利用全新的头部、身体和脚部三个部分的Tip去进行改造“Tip Custom”，由于每个部分已准备了多种不同属性的Tip，通过各部分的Tip组合，可影响ZERO产生不同的能力，也正因为如此，本次ZERO的变化将会是最自由的，玩家可以根据自己喜好做出最佳的调整。



不同的Tip组合影响ZERO的能力。

全新的武器

本次最初的基本武器是枪和矛。

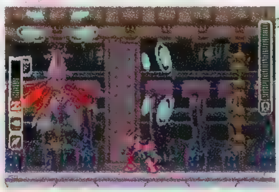
在前作中ZERO追加了锁链这样的武器，凭借锁链可以到达一些普通跳跃不能到达的位置，是种既能攻击又能辅助移动的武器。而在本作中，ZERO的新武器是Recoilrid，它是种跟双节棍很相似的轻便武器。Recoilrid不仅是普通的近身武器，还可以把坚硬的特定地形障碍物破坏，此外对付一些持盾的敌人也很有效。追加了此新武器后，相信在游戏性上会有着新的变化。

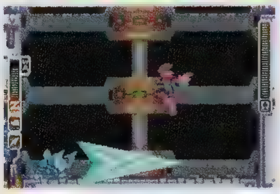
Zero Recoilrid

使用Cyber Elf的方式也有所变更。

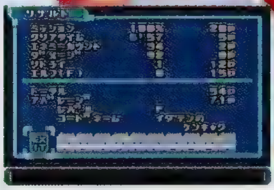
EX技依然健在

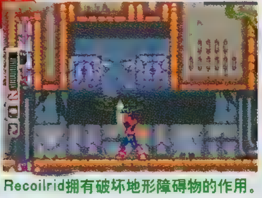
从《洛克人ZERO 2》开始，采用了系列传统的击倒每关BOSS学习该BOSS EX技的系统，可以针对剩下的BOSS弱点，使用EX技使ZERO在较为优势的情况下战斗。而在本作中，学习EX技的系统将会得到保留，只要把特定的BOSS击倒，它所持有的EX技将归ZERO所有，随着更多的BOSS战去不断强化ZERO的能力。



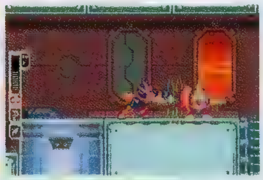


把各BOSS一一击倒，从BOSS身上取得EX技吧！





Recoilrid拥有破坏地形障碍物的作用。



还可以利用它来破坏盾牌吗？

●CAPCOM●4月23日发售预定●ACT●1人玩●卡带●芯片记忆
●价格未定●http://www.capcom.co.jp/

ROCKMAN ZERO 3

Text: 小志幽凉 Design: MW

鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 迷走の輪舞曲

©荒川弘／SQUARE ENIX．每日放送．アニプレックス．ボンズ．电通 2003 ©BANDAI 2004

使用炼金术去改变地形！

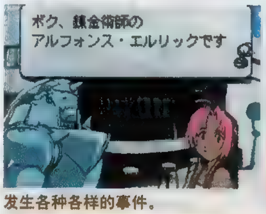
大受欢迎的动画《钢之炼金术师》于2003年末在PS2上推出过游戏，现在将有另一新作在GBA上诞生！本作是一款RPG，战斗、解谜以及剧情发展都与炼金术有直接关系。以下进行详细介绍，并公开原创女角CORNICHE的造型。

典型RPG系统

本作采用最典型的RPG系统，在地图上移动，与人物对话收集情报，引发各种事件。事件中收录了原作的名场面CG，把原作动画的气氛带入游戏，FANS看见一定非常感动！

典型的RPG系统。

在地图上与各人对话。



发生各种各样的事件。

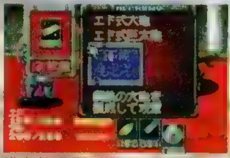
原作的名场面再现。

本作原创的女角

CORNICHE R ROYCE是本作原创的女角色，年龄18岁，喜欢玩飞标，是一位擅长治疗炼成的炼金术师，也是一位平素不出家门，在温室中长大的少女。究竟她与EDWARD有什么关系呢？现在仍是个谜。

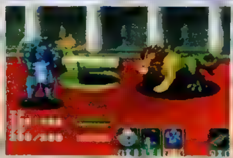
她在游戏中表情丰富。

炼金术是战斗的核心



准备炼成EDWARD式大炮。

进行炼成过程。



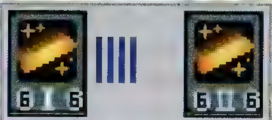
EDWARD式大炮完成！

除了炼金术，也可作出普通攻击。

《钢之炼金术师》最大的魅力当然就是炼金术。本作的战斗部分以炼金术为核心，使用炼金术将素材卡炼成武器，使用武器进行战斗；也可炼成特定道具，用来防御敌人的攻击。

连线交换素材卡

“素材卡”是游戏的重点，无论战斗或改变地形，甚至制作一些剧情专用道具都需要素材卡。想制作某些东西，但发觉素材不足时，可通过连线与朋友交换素材卡，交换后还可以提升素材卡的LV。

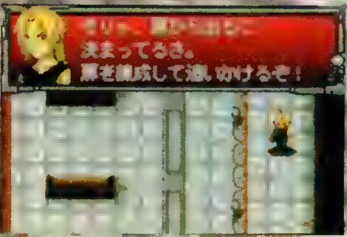


交换素材卡。

提升素材卡LV。

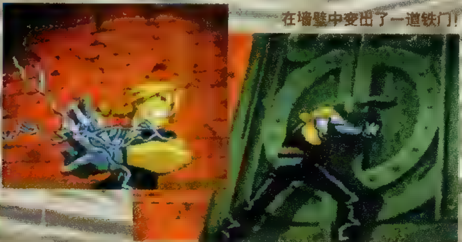
使用炼金术改变地形

在地图中移动也需要运用到炼金术，以下图为例，主角EDWARD被困在一个四面都是墙壁的房间，于是使用三枚金属卡，在墙上炼成一道铁门，打开门轻松走出房间。



尝试利用炼金术逃出四面墙壁的房间。

准备好特定金属素材。



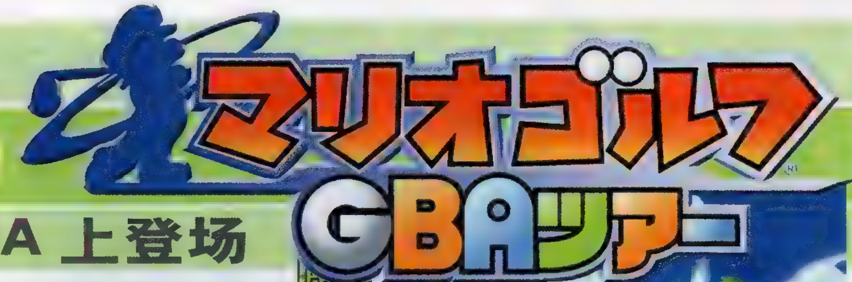
解放炼金术的力量！在墙壁中变出了一道铁门！

●BANDAI●RPG●预定3月发售●1至2人玩●DVD-ROM●专用卡带●4800日元●http://www.bandaigames.channel.or.jp/

钢之炼金术师 迷走之轮舞曲

Text:风之使者 Design:SL

与众同乐的 马里奥高尔夫 在 GBA 上登场



马里奥运动游戏系列之一的《MARIO GOLF》，是任天堂旗下的人气作品之一，去年的9月也曾在GC上推出了系列新作，而到了今年，此系列作终于有续篇《MARIO GOLF GBA TOUR》公布，不过本次并不是GC用游戏，而是一款手掌机GBA用游戏。由于本次作品仍然由原制作班底的公司CAMELOT一手包办，所以在游戏素质方面不用怀疑，当中追加的各种模式和通信对战必定能满足热爱高尔夫游戏的玩家们。而通过附送WIRELESS ADAPTOR等通信用工具，还具有进行4人对战并跟GC版联动等要素。

©2004 Nintendo/GAMELOT Copyrights of all Characters and Music Reserved by Nintendo.Copyrights of Game,Scenario and Program, except Copyrights Owned by Nintendo, reserved by Nintendo ad CAMELOT.※画面属开发中

主菜单介绍

STORY MODE: 一人用模式，一边发展故事一边与众强敌进行高尔夫的竞赛，以成为最强的高尔夫球手为目标。

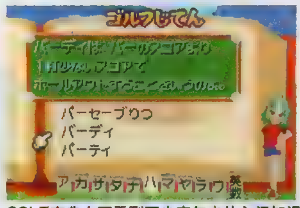
QUEST MODE: 一个让玩家自由地去选择人物和比赛场地的模式，可以任意选择比赛场地、或者随意地比赛练习，同样是为单人而设的模式。

MUTLIPLAY: 通过通信CABLE或WIRELESS ADAPTOR，可以进行2至4人同时参加比赛的模式，当中可以选择玩家间互相协力或对战。

STATUS: 在此能确认玩家所创下的各项记录和成绩。

OPTION: 能够进行各种环境设定，以及一些打气用的设计标记，还可以跟朋友交换徽章等。

GOLF字典: 用来确认高尔夫中使用术语的模式，对不太熟悉高尔夫这项运动的初级者，可借此学习有关的知识。



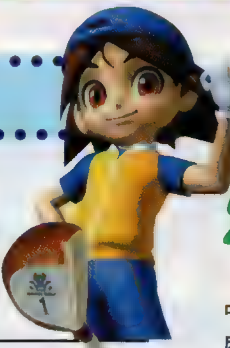
GOLF字典中可看到不少高尔夫的入门知识。

立体效果得以重现

虽然此作是GBA作品，不过基本的操作方法会继承GC版，曾玩过GC版的朋友相信可以立即上手。此外，为了重现GC版的立体游戏世界，在击球画面中会以3D形式来展示，玩家面对着前方的立体画面效果，可以跟GC版一样用空间意识来计算场地内的风向、打球的飞行距离等。

打出漂亮的球了！

登场人物一览



艾娜

跟尼尔一样在基特那里学习高尔夫球的活泼少女，初期的击球方式以高空直线为主。

尼尔

在传说中最强的高尔夫球手基特那里学习打球的少年，初期的击球方式以低空曲轴为主。

基特

尼尔和艾娜的教练，曾经被称为最强的高尔夫球手，最后因为身体问题而消声匿迹了。

姬铃、巴斯

曾经由基特一手栽培，现在是主角尼尔和艾娜的最强竞争对手，两人都具有对自己的才能感到自豪的性格。

RPG式育成人物

在STORY MODE中，玩家可以选择尼尔或艾娜，在MARIO CLUB中具有研究生身份，为了成为最强的高尔夫球手而拼命去练习。为达成这个最终目的，玩家可以通过听取别人分享的经验来学习各种击球技术、实际下场比赛等来增加经验值，育成属于玩家自己的人物。当取得一定经验值令人物等级提升后，可以由玩家自行分配所给予的能力点数，以增加击球距离、球棒控制等各项技术。由于分配点数完全由玩家决定，所以不同的玩家育成出来的人物能力也会不同。

持有俱乐部入场券将有特别的优惠。

模式中有不少的设施可供使用。

取得经验值了！

还有迷你游戏可以玩。

非一般的Star Course

除了普通的场地外，还有一些以《MARIO》世界为主题的Star Course，场地上有不少的特别设施，如土管和星星等，一般的击球理论未必能派上用场。要开启这些特别的Star Course，必须逐一完成各个迷你游戏。

● NINTENDO ● SPT ● 1至4人玩 ● 卡带 ● 卡带记忆 ● 4800日元 ● 对应通信CABLE、GBA CABLE ● http://www.capcom.co.jp/ ● 附送WIRELESS ADAPTOR

Text 小志幽凉 Design MW MARIOGOLF GBA TOUR

● XBOX ● TECMO ● FTG ● 3月25日 ● 1至2人玩 ● DVD-ROM X 2 ● 记忆容量未定
● 8800日元 ● http://www.tecmo.co.jp ● 对应HDD，XBOX LIVE，杜比数码5.1声道

DEAD OR ALIVE ONLINE

Text:Dr. Game Design:MW

女格斗家们穿上超华丽服装争奇斗艳！

© TECMO,LTD. Team NINJA 2004（图为开发中画面）

充满大自然气息的海滩舞台

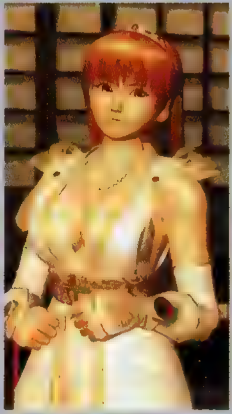
过去，这里曾是沙滩排球的比赛场地，现在却成为了格斗家们一决生死的擂台。蓝天碧海的美丽景色、满溢热带感觉的南国小岛，把炽热的格斗气氛大大缓和。

↑KASUMI使出[illegible]，对手只能束手待毙。

↑阳光的处理和细砂的质感[illegible]。

洋溢贵族感觉的新服装登场！

本次送上3位女主角的新造型，除了两款极尽奢华之能事的服装外，也有叫人相当怀念的旧服饰。



白色的服饰主色调跟KASUMI十分合衬呢！

这一套是举行仪式时所使用的超豪华忍者服，再配上黄金头饰，使KASUMI就好像公主一般高贵，除了引人注目的低胸剪裁之外，腰带、护甲及首饰等的设计也极其出色！

HELENA

HELENA则穿上具有欧洲贵族气息的华丽服装登场，无论是衣料、剪裁均给人非常高贵的感觉，但其实这是一套格斗服，它令HELENA浑身散发出与KASUMI或LEI FANG不同的成熟气质。

果然只有HELENA才配穿着如此英姿飒爽的服装。

如果阁下是“DOA系列”的忠实FANS，便不会对LEI FANG这套服装感到陌生，她曾以这个造形于系列的第一集中登场，统一的蓝调加上裤管上的凤凰刺绣，简单之余也充满个性。

DEAD OR ALIVE ONLINE

游戏的开场片段终于曝光！除了画面质素极高之外，片段中似乎也隐含着一些秘密，本次便为大家公开其中的真相！

© TECMO,LTD. Team NINJA 2004（图为开发中画面）

揭露开场画面的秘密！

充满谜团的开场片段

已发表的开场片段主要是描写KASUMI和AYANE的过去，包括11年前所发生的悲剧，当时两人分别只有6岁和5岁，那件事是否就是使现在两人关系恶化的导火线？

下忍们接近6岁的KASUMI，到底有何企图？

AYANE在忍之里有什么……

正在玩耍的二人被下忍带走！

命运之线开始编织……

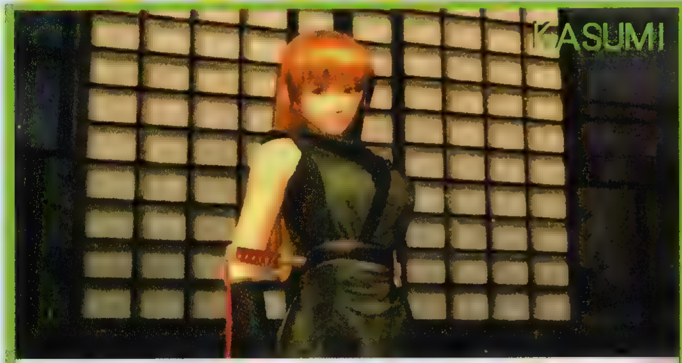
身为雾幻天神流天神门主之女的KASUMI和雾幻天神流霸神门主寄养在天神门的AYANE，终于到了命运的转折点……

片段内的秘密是什么？

狂暴的雷道和含着泪的AYAME（菖蒲，KASUMI的母亲），画面以单色调来表达，似乎是某人回忆中的片段，到底其中有什么含意呢？

新服装继续送上！

又到了介绍角色新造型的时间了，本次将会公开的新服装，分别是KASUMI的忍者服装和LEI FANG的性感武斗装，各位千万不要错过！



KASUMI终于穿上传统的忍者服装跟大家见面，黑色的衣服令她的皮肤看起来更白晰，细看之下还会发现这套服装竟有着透视效果！

LEI FANG所穿上的则是运动武斗装，在带给人健康开朗的印象之余，还能充分表现出LEI FANG活泼调皮的一面。

华丽的演武画面，LEI FANG的太极拳真的十分出色啊！

●TECMO●3月25日●FTG●1至2人玩●DVD-ROM×2●记忆容量未定●8800日元●对应HDD，XBOX LIVE，杜比数码5.1声道●http://www.tecmo.co.jp

DEAD OR ALIVE ONLINE

Text：Dr. Game Design：Kennie

● SEGA-AM2/SEGA ● ARPG ● 预定夏季推出 ● 1至4人玩
● 游戏价格未定

继《PHANTASY STAR ONLINE》开创电视游戏ONLINE先河，《VIRTUAL FIGHTER 4》确立街机记忆卡及ONLINE系统之后，SEGA又一惊世巨作震撼登场！《QUEST OF D (QOD)》是一款街机ONLINE ARPG，采用剑与魔法的世界观，通过网络，最多可以四人组队冒险，使用IC卡储存自己育成的角色，另外还设有各种装备卡、怪物卡。操作除了使用摇杆及按键，还导入了《AVALON之键》的TOUCH PANEL系统，即是用手指直接点击屏幕来操作。如此惊世之作预定今年夏季推出！

SEGA开创 卡片ONLINE ARPG 新世代！

【老外做主角!?】

[illegible]战士的造型，两者均以西[illegible]RPG中的人气职业都会收[illegible]中。

男性战士　女性战士

牛头指挥官　恶魔

【怪物图像大公开】

[illegible]

【储卡潮延续下去】

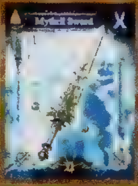
[illegible]使用IC卡储存角色之[illegible]会使用道具卡[illegible]（[illegible]）[illegible]PACK）会得到各种基本卡，每玩完一局之后，会随机得到一张卡。现在尚未知道怪物卡有何用途，以下先来介绍五款装备卡。

Dark Amulet
[illegible]，看来价值不菲。

Large Shield
战士们普遍使用的大盾。

Magician's Shoes
顾名思义，装备了可提升[illegible]。

Mitra
提升防御力的头[illegible]。

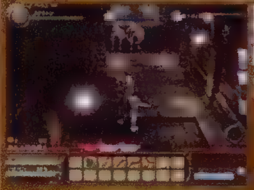


Mythril Sword
卡的背景与众不同，难道是珍贵卡片?[illegible]

【手指点击新感觉】

[illegible]AVALON之[illegible]（QOD）[illegible]TOUCH PANEL[illegible]进行游戏。

◆战斗时



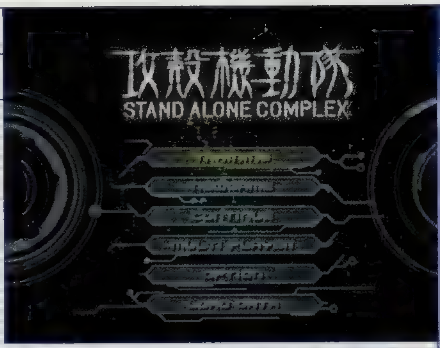
用手指点击敌人[illegible]

◆拾道具时

QUEST OF D
Text: 风之使者 Design: Kennie

攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX

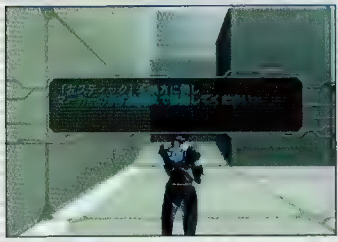
以改造人与近未来社会为题材的动画作品《攻壳机动队》，于近日在PS2上推出一款动作AVG作品。本次将会为各位介绍游戏的简单操作。



© SHIROW MASAMUNE-PRODUCTIUON I.G/KODANSHA
© 2004 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC./BANDAI/PRODUCTION I.G/NTV

游戏操作		
左摇杆：移动角色	右摇杆：转换方向	○：调查/HACKING
△：转换主武装	□：转换副武装	X：回收道具/取销
L1：主武器攻击	R1：紧急回避/各种动作	L2：副武器攻击
R2：跳跃	L3：蹲下	R3：狙击视点
START：主选单		

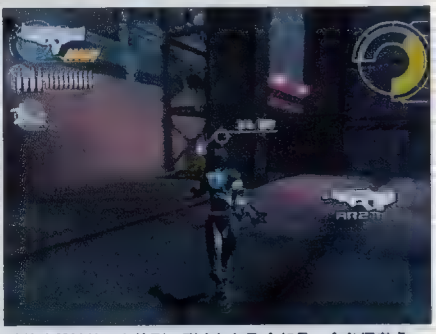
详细的练习模式



本作在游戏开始时，已经可以让玩家自由选择进行学习游戏详细操作的TRAINING MODE。当中讲述所有详细的游戏操作，同时给玩家提供练习的机会。当中的内容包括最简单的“移动”、“跳跃”，以至于“狙击”等各种战斗中所需运用的技术。

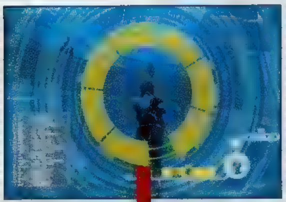
游戏特色

除了故事的背景以及独特的世界观以外，本作还有不少独特之处。以下将为各位介绍其中一部分。



虽然武器随处可以拾到，到底如何取舍却是一个必须考虑的问题。

游戏进行中，不论主武装还是副武装，每样分别只可同时持有两种。另外，除了初期装备以外，所有武器都有弹数限制的设定。虽然所有武器都可以在任务途中从敌人身上得到，但由于不能随意更换，因此在选择武器时，必须留意武器是否适合使用，还有弹药补给的问题。

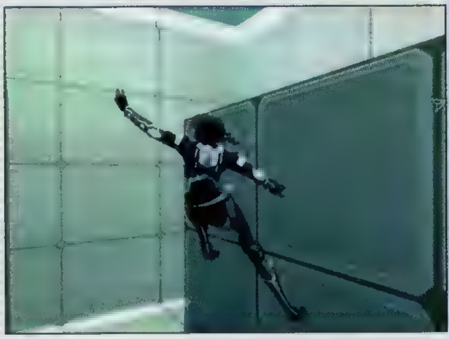


玩家可以凭借“HACKING”能力，操纵敌兵。

除此以外，另一个本作的特点就是“HACKING”功能了。在游戏进行过程中，击倒部分敌兵就有机会取得部队所属的资料。利用这些资料，玩家就可以运用“HACKING”的功能控制同属一组的敌兵。当被击倒的敌兵身上出现三角符号时，接近进行调查，就会收到取得部队资料的情报，然后玩家就可以瞄准头上显示着蓝色三角的敌兵，进行调查。这样“HACKING”就会正式开始，画面中会出现内外两个环不停转动，只要在两者的接口完全接合时，按下决定键，“HACKING”就会成功，玩家可就此对敌兵进行操纵，帮助作战顺利进行。不过在操纵敌兵的同时，主角也会失去活动能力，这一点必须注意。

另外，在游戏的过程中，每当情况出现转变的时候，都会出现新的提示，请玩家随时确认当时的游戏目标。

执行任务的必备技能



弹墙跳在游戏内有着相当重要的地位，由于游戏当中没有辅助主角进行高速移动的装备。要向高处进发的话，就只有依靠跳跃了。若要到达普通的跳跃所不能到达的高度时，玩家就唯有凭借“弹墙跳”了。在主角跳跃的过程中，接近墙壁的适当时候，再按下跳跃的按钮，角色就会自动进行反弹跳跃。而在一次的跳跃中，最多只可以进行两次弹墙，每次都会自动转换方向90度。

注意重点

由于本作的角色移动是操纵左右两支摇杆来组合完成的。玩家移动时，角色的视点也会同时受到影响。因为游戏中没有自动锁定的功能，所以要命中敌人，就必须灵活操纵两支摇杆。直到玩家熟悉为止，相信会有相当的难度。

没有自动瞄准功能，对初级玩家来说相信会是个比较大的困难。

目标的位置和距离都会清楚地显示出来。

●SCEI●已发售●ACT●1至4人玩●DVD-ROM●记忆容量68KB
●5800日元●http://www.scei.co.jp/●DUALSHOCK 2，手柄分插器对应

攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX
Text:义经 Design:Simon

街道BATTLE 2 CHAIN REACTION

赛前必学的7种比赛方式

在《街道BATTLE 2》中，存在着各种不同的比赛方式，玩家要依照不同的“决胜方式”来进行比赛。继而利用得到的奖金改装车辆，挑战夜间出没的赛车高手。

© GENKI 2004

七种不同的比赛方式讲解

CA BATTLE(转弯技术竞赛)

在“CA BATTLE”中，并非要跟对手比拼速度冲过终点，而是考验大家转弯的技巧。当玩家的赛车过弯以后，电脑会根据入弯时的速度、转弯的角度等要素来给予玩家一个“CA POINT”，在完成所有弯位之后，如果玩家所得的CA POINT比对手高就算获胜。

TA BATTLE

在进行比赛前，电脑会预先设定一个TIME ATTACK限制时间，如果玩家能够在限时内完成赛事就能获胜。由于这种比赛方式同时考验玩家对场地的熟悉程度，所以要取得好成绩就须多加锻练。

FL BATTLE

玩家驾驶的车在对手前方开始的比赛方式，假如能够将后方的对手抛离150M或者在领先的情况冲过终点就算是玩家取得胜利；相反被对手超越50M或者在落后的状态下冲过终点都算落败。

LF BATTLE

自己的赛车追逐对手车辆的比赛方式。在领先的情况下到达终点或超越对手50M便算是胜利。在这种类型的赛事中，非常考验玩家超越前方车的技巧，必须把握每一个超越前方车的机会才有机会获胜。

SP BATTLE

赛车手之间的“精神力对抗赛”。落后的一方其SP数量会不断减少，当其中一方的SP降至0时便算分出胜负。假如两方冲过终点时还余下SP，那么先到达目的地的一方就是胜利者。

TAC BATTLE

比“TA BATTLE”更困难的比赛方式。玩家除了要在限定时间内完成赛事外，还要留意SP的消耗。当赛车不慎地碰撞到墙壁或障碍物时，SP量就会马上减少，当SP降至0时就算失败，是极度挑战玩家集中力和技巧的模式。

CAT BATTLE

在整个比赛场都设有“CA区域”的比赛模式，尽管玩家所取得的CA POINT已超过设定值仍然要继续比赛，直至完成整条赛道为止，假如在其中一个CA区域未能取得合格成绩也算是失败。

昼、夜不同的比赛

白天比赛

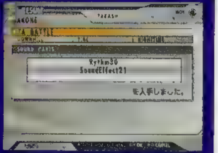
在白天中，玩家可以参加正式的比赛赢取奖金，利用赢回来的奖金购买新赛车或零件来强化实力。而所有正式比赛都设有马力及重量等限制，玩家在参加比赛前要先预备合适的赛车才能出场比赛。不过，只是不断参加正式比赛是无法推进故事的，在玩家的赛车强化至一定程度后，就要在夜间挑战对手。

基本限制赛事

- NA FESTA：必须是使用NA ENGINE的赛车才能参赛
- TURBO FESTA：配备TURBO的赛车才能参赛
- FF ATTACKER：只供FF的赛车参赛
- FR/MR ATTACKER：只供FR或MR的赛车参赛
- 4WD ATTACKER：只供4WD的赛车参赛
- LIGHT WEIGHT DUEL：轻量级的赛车才能参赛
- MIDDLE WEIGHT DUEL：中量级的赛车才能参赛
- MONSTER WEIGHT DUEL：重量级的赛车才能参赛
- NISSAN CUP：只供日产车参加的赛事
- V-LINE MATCH：必须是使用V型ENGINE的赛车才能参赛
- NORMAL CAR：只有Normal Kategorie的赛车才能参赛

夜间比赛

在主菜单中选择“GO NIGHTTIME”后，转眼间便会来到夜间的比赛场地。此时玩家进入“停车场”(ENTER PARKING)，挑选适合的赛车手。但玩家要留意，在选择对手时必须考虑“比赛形式”以及“比赛注码”，假如不是自己擅长的比赛形式就不要“重锤出击”。至于比赛注码主要分为“金钱”和“零件”两种，前者在获胜的情况下可得到事先已注明的金钱，后者则会以玩家手上的零件作为赌注，如果输掉比赛就要乖乖地将手上的零件给予对手。



SHOP(商店)

在商店中，玩家可以进行车辆买卖。如果有足够的金钱可以自由地选择各个车厂的出产赛车；但假如金钱不多，则可以考虑二手赛车。

二手赛车的价格比较便宜，但可供选择的种类有限，而且也不一定能令自己满意。不过对于刚开始游戏的玩家来说，可能选择二手赛车可以省回不少金钱。除此之外，在商店中还可以购入各种强化配件，有钱的话一定要想办法购入强力的零件啊！

初心锦囊

● GENKI ● RAC ● 已推出 ● 1至2人玩 ● 记忆容量183KB ● 6800日元 ● DVD-ROM ● 对应GT FORCE

街道BATTLE 2 CHAIN REACTION

Text: 秀吉 Design: MW

RS2 RIDING SPIRITS

被视为摩托车版《GT》的摩托车游戏名作《RS》最近一作已经在早前推出，本期为各位玩家介绍一下游戏中的各个模式，简单的游戏操作技巧，以及初期的赛事中所能取得的报酬。

基本操作		
左摇杆(左右)：转向	左摇杆(上下)：转弯操作(前后)	○：—
△：退后□：	减速	X：加速
L1：转弯操作(左)	R1：转弯操作(右)	L2：上档
R2：降档		

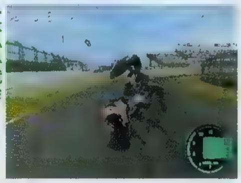
© 2004 SPIKE CO.,LTD.ALL MANUFACTURES,MOTORCYCLES,HELMETS,SUITS,GLOVES,BOOTS,NAMES,BRANDS AND ASSOCIATED IMAGERY FEATURED IN THIS GAME ARE TRADEMARKS AND/OR COPYRIGHTED MATERIALS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.ALL RIGHTS RESERVED.

摩托车的独特操作方式

与一般的汽车稍有不同，本作中操作摩托车时，有其独有的一套方式。

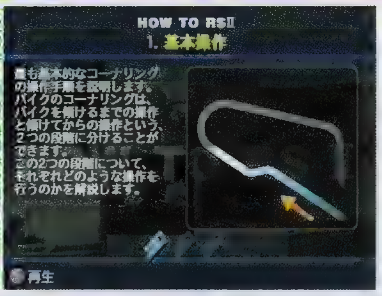
在游戏中的“HOW TO RS Ⅱ”中，将会一一分别介绍。首先需要注意的就是汽车转弯时，不能过分倾斜车身，否则就会出现汽车翻侧的情况。其次就是关于转弯，在摩托车减速时，基本都只会在直立的状态中进行，即使在转弯的过程中，也必须在摆动车身前完成减速的程序。只要注意上述两点，进行一般游戏时，应该也不会发生基本操作上的问题。

游戏开始前，玩家需要输入角色的设定资料。



一不小心就会……

电单车的独特操作方式



让玩家可以通过操作参考的“HOW TO RS Ⅱ”模式。

游戏中主要的赛道，都以一般的道路地面为主，当中包有部分赛道会出现如泥地等其他的地形。虽然基础操作并不会有太大的分别，不过由于赛道的地形转变，摩托车的性能发挥也会受到一定的影响。一般而言，在普通路面上，摩托车的速度会较高，加速比较容易，同时需要减速才能通过的弯角数目也不少。相反，在通过其他的路面地形时，摩托车的速度就会减慢，不论加速与最高速度，都比在普通路面上的发挥更差，不过因此而能够很从容地进行转弯，而且大多数的弯角都可以在不减速的情况下完成的。

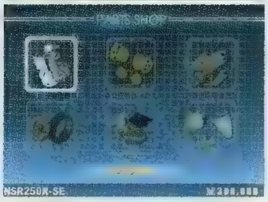
模式介绍

游戏中除了该系列一直以来的卖点“R S MODE”以外，还有以创造新纪录为主的“ARCADE”，与其他玩家进行对战的“VERSUS”，以及新加入的“1 0 0 BATTLE”等四种不同模式。

游戏中设有多个不同模式。

“RS MODE”一如系列的支持者所知，内容就有如“《GT》系列”那样，以进行赛事赚取赏金为主，而后购买新车辆，挑战新的赛事，如此循环下去，最后以成为世界第一的车手作为目标。

“ARCADE”中，可以分为3个不同部分，分别可以由玩家随意选择赛道和摩托车的“QUICK RACE”、限制使用某些摩托车的“T I M E ATTACK”、以及让玩家使用自己所有车辆的“RECORD TRIAL”。



由玩家自行选择并调整车辆的性能。

新增的“100 BATTLE”，就是以从排名的最低位置，击败前面的100名对手，逐渐爬上第一位的模式。至于“VERSUS”，则最多可供4名玩家同时进行对战。

初期赛事取得赏品一览

赛事	赏金	赏品
E1 BEGINNER'S PRINT	30000	VIDEO
E1 SUNDAY PRINT	30000	VIDEO
E1 FRESHMAN PRINT	10000	SHOEI RF STEELLER(头盔)
E2 DUEL 1ST	30000	VIDEO
E2 DUEL 2ND	10000	SHOEI RF TRITONE(头盔)
E2 DUEL 3RD	10000	DAINESE TALOS(服装)
E2 DUEL 4TH	10000	TAMAHA FZ250 PHAZER '85
E2 DUEL 5TH	10000	HONDA NSR 50 '87
E3 SPRINT RACE 50 IN EAST	30000	—
E3 SPRINT RACE 50 IN CHIMNEYS	10000	ARAI RAPIDE–OR STAR FLAG(头盔)
E3 SPRINT RACE 50 IN TWISTY LINE	10000	KUSHITANI K–0013XX(服装)
E3 最高速 ATTACK 50	10000	SUZUKI RG 125GRAMA '85
D1 HI SPEED SPRINT	50000	—
D1 CLUD MAN SPRINT	30000	SHOEI X–8 SONIC(头盔)
D1 NIGHT SPRINT	30000	NANKAI SRD–24 TRACKER SUIT(服装)
D1 WINDING SPRINT	30000	ARAI OMNI–J SLIDE(头盔)
D1 TECHNIC SPRINT	10000	HONDA CB500S'03(头盔)
D2 TIME TUNNEL 80's HUGE	50000	SUOMY CRAZY BOOSTER(头盔)
D2 TIME TUNNEL 80's TINY	50000	ARIA QUANTUM/F RE–ENTRY(头盔)
D2 80's EVERGREEN HUGE	50000	RSTAICHI NXL054 BLAST WARP EVO(服装)
D2 80's EVERGREEN TINY	50000	SPIDI R2–PRO(头盔)
D2 SOUND FESITIVAL 80's HUGE	50000	ARAI ASTRO–FD(头盔)
D2 SOUND FESITIVAL 80's TINY	50000	SPIDI VIPER PRO(服装)
D2 GENERATION BATTLE TO NOW	10000	HONDA HAWK Ⅱ '77
D2 DUEL OF 80's	10000	KAWASAKI Z400FX '79
D3 SPRINT RACE 125 IN WEST	50000	SHOEI X–8 SP Ⅱ I(头盔)
D3 SPRINT RACE 125 IN FOREST	50000	SHOEI Z– Ⅱ I INFINITY(头盔)
D3 SPRINT RACE 125 IN BATTLELINE	50000	SHOEI Z– Ⅱ I KNIGHT(头盔)
D3 最高速 ATTACK 125	10000	YAMAHA TMAX '02(头盔)

●SPIKE●已发售●RAC●1至4人玩●DVD-ROM●记忆容量 136KB
●6800日元●http://www.spike.co.jp/

RS2 RIDING SPIRITS
Text:文经 Design:MW

矛与盾——AR MAX VS XPLODER V4

文：修改之神

随着春季商战的来临，各大游戏公司纷纷拿出无数看家作品，意图占据更大的市场份额。相信朋友们都已经迫不及待的想要借假期来品味积攒下来的无数个“大作”了吧？！

但是……时间似乎永远不够，再加上现在的游戏越做越难、越做越大，故事长的像《大不列颠百科全书》、内容曲折的像《福尔摩斯探案集》、迷题出的像三角函数和费马大定理、迷宫可以让你觉得你的指纹不过如此、外加无数的BT隐藏模式和满篇给外国语学院研究生准备的鸟语……只玩一个游戏也就罢了，如果N＞10……实在不敢想象……

毕竟，是我们在玩游戏，而不是游戏在玩我们！遇到这种情况，相信大多数玩家会选择——金手指！但单就PS2来说，市面上就至少有5种不同的金手指，性能和价格参差不齐；金手指书和网络上的金手指码也千奇百怪，可能一个游戏有N个版本的金手指码，弄得你头昏脑涨，不知应该选择哪个好。

目前市面上最流行的金手指不外忽以下三种：ACTION REPLAY2 V1.X／2.X＋卡（AR2）、XPLODER 1.0和GAME SHARK 3.0。其中AR2是最早出现的，也是兼容性最好的一种，目前几乎90％的金手指金手指码都是对应AR2的。缺点就是金手指码必须要用配套的专用金手指卡来保存，这样价格也比较高，大约在150元左右；XPLODER和GAME SHARK都不需要卡，金手指码是保存在PS2记录卡里的，只须一张盘就可以工作。缺点是只能用一小部分AR2 1.X的金手指码，大多数金手指码无法使用，特别是AR2 2.X专用的压缩码。

什么是压缩码？打个比方，一个RPG有100种道具，那么全道具的金手指码也需要100行，甚至200行！每行分别是每个道具的地址和数量。这样输入起来当然是很麻烦的，AR2 2.X可以用特殊方法将这200行压缩为5～10行左右的金手指码，输入起来当然方便多了！目前金手指书和网上上公布的有关金手指码也多为压缩码。XPLODER和GAME SHARK的兼容性差不多，前者高一点。

最近市场上出现了一种叫“APPLE CHIP”的中文金手指，但是不推荐大家购买。不要以为“中文界面”就好，它的兼容性比GAME SHARK还要差，新游戏需要自己去找官方网页公布的专用金手指码，90％的AR2金手指码不能正常使用，完全不支持压缩码。而且还需要卡，价格虽然比AR2低，但也要100元以上。

也许是上天注定，推出AR2的DATEL公司和推出XPLODER的XPL公司从一开始就是死对头，DATEL是最早从事金手指产品开发的公司之一，当年DATEL为PS推出的ACTION REPLAY金手指卡几乎一统天下，也造就了ACTION REPLAY这个品牌。后来香港推出的中文金手指卡实际上就是ACTION REPLAY的中文化产品。在PS2时代，AR2则是目前市面上最流行的PS2金手指，它所使用的金手指码也成为事实上的标准。

XPL则是在PS1时代就紧随DATEL的脚步，XPL看到对手财源滚滚也想分一杯羹，不久就推出了自己的X-CODE金手指卡，抢占了许多市场。DATEL当然不会眼睁睁的看着对手发大财，于是控告XPL技术侵权。结果XPL败诉，产品大量积压，公司险些倒闭……从此两者不共戴天！

在PS2时代，DATEL名义上不开放金手指码兼容授权给其它厂商，实际上对XPLODER、GAME SHARK等产品兼容AR2 1.X金手指码的行为睁一只眼闭一只眼，后来因为推出了AR2 2.X版本时因为商业目的，完全不开放金手指码兼容授权，再加上领先的压缩码技术，AR2已经占领了70％以上的市场份额，而XPLODER紧随其后。

同样是上天注定，2003年底，DATEL和XPL先后推出了自己的最新产品——ACTION REPLAY MAX（AR MAX）和XPLODER V4 PROFESSIONAL CHEAT SYSTEM（XPLODER V4），市场将再次重演矛与盾的故事……

AR MAX镜象下载，文件大小约为11MB。

http://www.fireemblem.net/cjb/xg/tools/armax.rar

将“ARMAX.RAR”解开后会出现“ARMAX.BIN”和“ARMAX.CUE”两个文件。

XPLODER V4镜象下载，文件大小约为30MB。

http://www.fireemblem.net/cjb/xg/tools/xploder4.rar

将“XPLODER4.RAR”解开后会出现“XPLODER4.BIN”和“XPLODER4.CUE”两个文件。

ALCOHOL 120％ 1.48 简体中文版下载，文件大小约为4MB。

http://www.fireemblem.net/cjb/tools/down/alcohol.rar

运行ALCOHOL 120％，在“VIEW－LANGUAGE”里有“SIMPLIFIED CHINESE（简体中文）”的选项。

选“文件－镜象烧录向导”。

点“浏览”，选择先前解出来的CUE文件。

刻录类型选“PLAYSTATION2”，点“开始”进行刻录，速度越低越好。

一：ACTION REPLAY MAX

AR MAX是由老牌公司DATEL推出的新一代金手指产品，它将重新定义金手指这个名词！

AR MAX原定名为ACTION REPLAY 3.0（提醒一下，目前市面上出现的所谓AR3其实就是中文金手指，大家不要上当！），后来改名为AR MAX，主要功能有金手指码分类组合、智能化金手指码、记录卡管理、DVD区码转换、网络下载金手指码／记录等，几乎包括了所有实用的功能。

AR MAX的主界面，是不是很COOL？

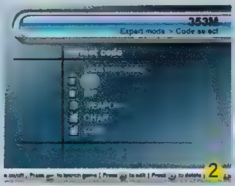
使用方法：

把记录卡插在SLOT1，AR MAX金手指卡插在SLOT2，开机放入AR MAX光盘，按一下RESET键即可。

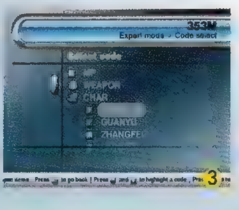
EXPERT MODE：金手指码管理功能

金手指码分类组合：

为避免金手指码输入、使用上的错误或管理混乱，AR MAX将原来的金手指码名称功能加以完善，在正确名称的前提下，增加了不同的图标和分组来区分。以三国无双3猛将传为例，将HP、MP这种单一的金手指码分别单设一组，前面以方块图标来表示。（图2）全人物作为一个大组，前面用文件夹图标来表示，里面还可以用方块图标的普通组细分出每个人物，就好象WINDOWS的文件目录一样。（图3）一组金手指码下其实不止两层，是可以根据需要随意嵌套的，最高可以到15层，而且可以混合使用，比如方块下再增加一个圆。



2



3

智能化金手指码：

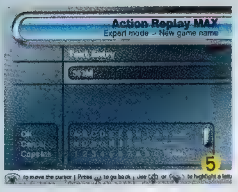
我们知道，有些金手指码是不可以同时使用的。比如353猛将传，LV10武器的金手指码不能和LV11武器的金手指码同时使用，因为只能选择一个。但有的时候无法确定，比如HP不减是否可以和HP999同时使用。

智能化金手指码功能可以避免这样的冲突，在输入时可以自动根据你输入的金手指码地址和内容来判断。这一组金手指码用圆形图标来分类，下层的多个金手指码里只能选择一个。比如你输入了一条LV10武器的金手指码，当你再输入LV11武器的金手指码时，智能化金手指码会自动将这条金手指码放到一个新的分类栏里，用圆形图标来表示，两者是不可能同时使用的。（图4）

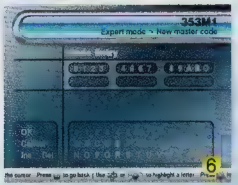
智能化金手指码还可以防止使用者输入错误的金手指码，AR MAX所使用的金手指码本身是带有校验检测的，如果金手指码输入错误，会出现“INVALID CODE”的提示。

4

金手指码输入与使用：



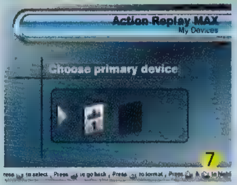
金手指码输入非常简单，首先选择EXPERT MODE，进入后选择ADD NEW GAME，然后输入游戏名；（图5）输入完成后按START键，继续输入游戏主金手指码，输入完成后保存。（图6）保存完成后再进入此游戏，选择ADD NEW CODE，输入金手指码的名称和相应的金手指码，输入完成后选“OK”保存即可。在游戏名上按△键可以删除游戏，同样适用于删除单条金手指码。



金手指码使用方法更简单，直接放入你要玩的游戏盘，AR MAX会自动切换到金手指码选择画面，在游戏名上按×键进入金手指码选择画面，再按×键激活你想要使用的金手指码（被激活的金手指码前面会打上勾），金手指码全部激活完成后按START键，选择第一项START GAME WITH CODES开始游戏即可。

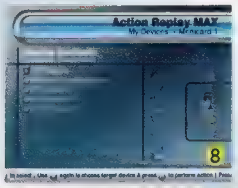
第二项START GAME WITH OUT CODES是不使用金手指码开始游戏，可用这个功能来引导不能正常读取的盘，比如D9之类。

MY DEVICES：记录卡管理器功能



进入（图7）所示的画面后会让你选择记录卡，注意！在这个画面出目前绝对不要按□键，不然整张记录卡都会被格式化！

选择记录卡后出现（图8）所示的画面，会列出记录卡内所有游戏的记录，选择游戏记录后可以执行右边的操作，从上到下依次是复制、移动、删除、压缩、解压缩。（压缩记录文件的前面有一个“水压机”一样的小图标，在PS2记录卡管理画面里显示为AR蓝色眼镜盒）



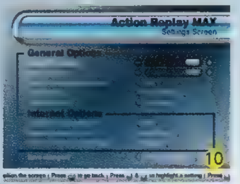
秘籍：可以一次选择多个游戏记录一起操作，按SELECT键可以快速选择，取消选择所有记录。

DVD REGION X：DVD；区域码转换功能

（图9），用法相信大家一看就会。在主界面直接放入DVD影碟也会自动切换到这里，同时会自动选择合适的区域码。

FEATURES：是一些DATEL的产品广告动画，如果您使用的是文中提供的镜象下载的话，这些动画是看不到的。因为为使文件尽可能的小，以方便读者下载，在制作镜象时删除了这些动画，只有完整版才有。

SETTINGS：顾名思义，是AR MAX的一些设定，（图10）分GENERAL OPTIONS和INTERNET OPTIONS。



GENERAL OPTIONS（基本设定）：

SOUND FX VOLUME：提示声音大小。

MUSIC VOLUME：背景音乐大小。

SAVE CHANGES AUTOMATICALLY：是否自动保存。

DEFAULT VIEW：默认为快速模式/专家模式。

DVD BOOT MODE：DVD快速引导/完整引导。

INTERNET OPTIONS（网络连接设定）：

AUTOMATIC UPDATE PROMPT：自动升级开/关。

MANURAL UPDATE CHECK：手动升级检测。

INTERNET CONNECTION SETTINGS：网络连接设定。

对应网络连接设定的功能就是金手指码/记录下载，不过需要PS2硬盘和BB UNIT网络套件，对中国用户好象没什么用……

POWER SAVES：超级记录，在AR MAX的光盘上附带了一些游戏的超级记录，可以直接下载到记录卡上使用，不过几乎都是美版……

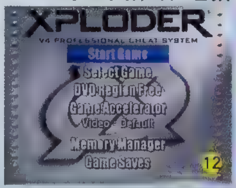
以寂静岭3为例，选定记录后按×键，直接选择要保存的记录卡即可，（图11）如果记录卡内已经有游戏的记录会提示你是否替换。

世上没有完美的东西，AR MAX最大的缺点就是不支持旧版本（AR2 1.X/2.X）的金手指，很多新游戏的金手指码都需要到官方网站上找……不过旧版本的AR2金手指卡还是可以使用的。但请一定要注意金手指卡的版本：如果你使用的金手指卡是AR2 1.X版本，第一次运行AR MAX时会提示你稍等，正在更新，然后整张卡会被清空……所以最好事先用X-Port2之类PS2/PC数据互传软件备份到电脑上。

如果是2.X的卡则可以保留里面的金手指，不过两者不能通用，在AR MAX里是看不到2.X的金手指列表的……

二：XPLODER V4 PROFESSIONAL CHEAT SYSTEM

XPLODER V4是XPL公司推出的最新产品，延续XPLODER系列的优良传统，不需要金手指卡，金手指码是保存在你的PS2记录卡里的（需要至少1200KB空间）。最大的特点是兼容AR2 2.X的金手指码，包括大多数压缩码（并非所有的压缩码都能正常使用），同样有DVD区域码转换、记录卡管理器和超级记录等功能，还有一种独到的功能——GAME ACCELERATOR。



XPLODER V4的主界面，感觉不如AR MAXCOOL……

使用方法和AR MAX差不多，把记录卡插在SLOT1，开机放入XPLODER V4光盘，按一下RESET键即可。进入后会首先让你选择语言，有英文、德文、法文等，可惜没有中文……

主界面由以下几个部分组成：

START GAME：开始游戏。

SELECT GAME：选择游戏。

DVD REGION FREE：DVD区域码转换。

GAME ACCELERATOR：游戏制式修正。

MEMORY MANAGER GAME SAVES：记录卡管理器与超级记录。

任何时候按SELECT键可以显示有关帮助窗口。

START GAME：

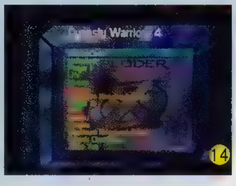
在主界面选择START GAME，会提示你放入游戏光盘。同时会自动弹出光盘拖架，放入光盘后关门，然后按×键确认并进入游戏；按△键会取消并自动返回主菜单。

此功能同样可以用来引导D9之类不能正常读取的盘。

如果要使用金手指码进入游戏，那么先在SELECT GAME里激活你要使用的游戏金手指码，然后按START键返回到主菜单，这时在荧屏下方可以看到你选择的游戏名称。然后再选择START GAME进入游戏即可。

SELECT GAME：

（图13）在游戏名上按×键激活/取消游戏的全部金手指码（被激活的游戏为绿色并闪动）。然后按左键可以返回到主菜单，按START键同样可以返回到主菜单。如果你要单独激活某几个金手指码，可以在游戏名上按右键进入金手指码管理窗口，选择金手指码进行激活，被激活的金手指码同样为绿色并闪动，可以看到（图14）激活了生命和无双。

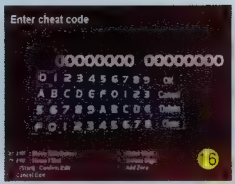


进入SELECT GAME里按○键为新建游戏，（图15）在游戏名上按△键可以删除游戏，按□键可以修改游戏名。

输入游戏名后在游戏名上按右键为新建游戏金手指，（图16）同样，△键为删除金手指，□键为修改金手指名。

在SELECT GAME界面里，任何时候按一下SELECT键可以将窗口位

置对准，按住 SELECT 键可以出现按键帮助窗口。



DVD REGION FREE：

用法和AR MAX的差不多，不过在主界面直接放入DVD影碟时不会自动切换到这里，也不会自动选择合适的区域码，需要手动选择。

GAME ACCELERATOR：

VPLODER V4独有的功能，可以强制使50Hz的PAL制式的游戏（欧版／澳版）按照60Hz的NTSC（日版／美版）制式运行，可以解决一些因机器制式、型号的差别，使游戏出现画面拖慢、图像上下抖动等问题。

使用方法：进入后把VIDEO从DEFAULT改成NTSC，然后按SATART键回到主界面，然后选择START GAME，放入欧版游戏盘进入游戏。

注意：并不是所有的游戏都可以正常运行，可能因游戏设计问题无法解决。

MEMORY MANAGER GAME SAVES：

左边是光盘自带的游戏记录，右边是SLOT1中记忆卡的记录。按L2／R2键可左右切换，在右面时按R2键可切换SLOT1／SLOT2的记录卡。

在记录名上按×键为复制记录到另一块记录卡，按○键为查看记录信息，△键为删除记录，在记录文件上按□键为压缩记录（压缩记录文件的颜色为绿色，在PS2记录卡管理画面里显示为深绿色的方块），在压缩记录文件上按□键为解压缩记录，L1＋，△键为格式化记录卡（慎用！）（图17）

秘籍：在主界面按R3键可以出现……

三：游戏记录压缩功能大比拼

现在的游戏越出越多，而杂志的容量有限。细心的读者一定注意到前几期有些文章已经使用了小号字——这也是一种数据压缩。现在诸位一定已明白了数据压缩软件的起源——为了在有限的载体上容纳更多的数据，于是数据压缩应运而生。

现在的游戏越做越长，甚至游戏的记录文件也有越变越大的趋势，《大众高尔夫3》的记录文件竟然有1500KB！然而并不是所有的玩家都有PS2硬盘或X-Port2，记录卡的容量毕竟是有限的……可能有的游戏我暂时不玩或者只玩了一点，但是记录又不想删掉，如果PS2象电脑一样有WinZip，WinRAR该多好？！于是“顺应民意”的DATEL率先在AR2 2.0里加入了记录压缩功能，一时间好评如潮，引得无数同行纷纷效仿，现在大多数金手指产品都包括了记录压缩功能。

可能读者一定惊异于压缩技术的神奇，一个文件被压成一半甚至更小，就像《大众高尔夫3》的记录文件，1500KB被压缩成了110KB！仅为原文件的1／13！为何还能无损还原呢？

一篇文章是由一些单词组成，而且几乎肯定有重复发生，就象现在这篇文章就多次用到“数据压缩”一词。压缩的原理就是在文件的头部做一个类似字典的东西，把“数据压缩”这个词放在“字典”中，并为这个词指定一个占较少字节容量的编码，比如就叫“A”，而文章中的“数据压缩”一词均用“A”代替，以达到压缩的目的。举个更简单的例子，FF代表什么？没错——最终幻想，这不就是一种压缩吗？

同样，大多数电脑数据文件，都存在着大范围的重复数据，为什么非要用无数个完全相同的数据来表示某一组数据呢？我们完全可以用同一个数据值加一个重复次数来表示这一组数据。比如大众高尔夫3的记录文件，你用Ultra Edit32之类16进制编辑软件打开，可以看到大段大段连续的00，那么在压缩时完全可以这样做：这里不是有连续100个0吗？（某编：你敢真写00 00 00……你就试试看！）那么好，将这一长串0删掉，就写上“100个0”，只占6个0的长度，这样就节省了94个0的空间，使用时按正常长度将其还原。这就是数据压缩方法的基本思路。

大多数游戏的记录文件——特别是CAPCOM出的游戏，在第一次建立记录时会先在记录卡上划出一块区域，以便记录时向其中按一定规律写入数据；但是并非所有区域都会记录游戏所需要的数据，这块区域几乎是不可能完全利用满的，甚至很大一部分会被浪费掉！比如《武刃街》的记录文件为1020KB！看起来很大，但是里面分10个游戏记录格，也就是说每个记录格只有100KB左右，而大多数玩家不会一次将10格全记录满，可能只使用其中1到2格就够了，剩下的空间则被白白浪费掉……一般来说文件里没有内容的空间会使用大段大段的00添满。

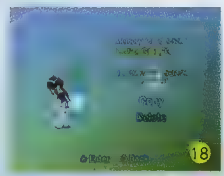
其实就算所有记录格全用满，每个记录格中有许多数据也是重复出现的，就好象一份表格，不同人所填写的内容可能不同，但是表格本身的版面位置、姓名、年龄等提示信息部分还是一样的。同样，每个记录格里的大体框架也是相同的，有区别的可能仅仅是人物能力值、不同道具、不同关卡代码等极少数的部分，压缩时完全可以只单独把差别部分提出来，而“表格”只保留一份。

拿《武刃街》当例子，假设你在第1格记录后又立刻在第2格记录了一下，那么这两格记录除了几秒钟的游戏时间差别外几乎可以说是完全相同的，如果这个游戏不会记录时间（比如“《机战》系列”），那么就是100%相同！武刃街在压缩后只有80KB。类似的游戏还有《鬼武者》和《鬼泣》等，都是几百KB的记录文件里面分许多格的那种。

测试结果：

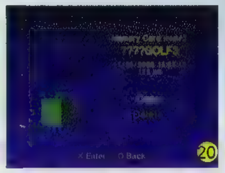
目前AR MAX和XPLODER V4都有记录压缩功能，AR MAX可以使用AR2 2.X的压缩记录（其实基本就是AR2 2.X的记录压缩功能，几乎一点没改，压缩率也没有明显的提高……），不过压缩率不是很高；XPLODER V4则是自己开发的压缩格式，压缩率比AR MAX的高的多。

两者的压缩率都很直观，一下就能看出来（见下表），更直观的比较就是用XPLODER V4压缩被AR MAX压缩完后的记录文件，也就是压缩那个316KB的AR MAX压缩文件，当然，AR MAX同样可以压缩被XPLODER V4压缩完后的记录文件，结果如下：

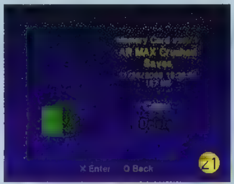


《大众高尔夫3》记录文件：1499KB

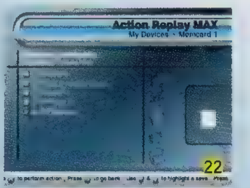
使用AR MAX压缩：316KB，压缩率为21%



使用XPLODER V4压缩：122KB，压缩率为8%



316KB的AR MAX压缩文件，使用XPLODER V4压缩：157KB，压缩率为49%



122KB的XPLODER V4压缩文件，使用XPLODER V4压缩：111KB，压缩率为90%

看完测试结果后大家不知有什么感想，反正我是决定放弃AR MAX的压缩功能。不过话又说回来了，同时用这两种压缩工具给你的游戏记录加密不是很有用吗？比如你有一个非常重要的游戏记录不想让别人乱动，就可以用这两种工具多重压缩，即使记录文件被别人拿到，相信一般人也不会想到这个记录是被多重压缩过的，最多解开第一层，当然还是不能正常使用的，那么很明显他会当成损坏的记录而删掉，这不是一个很好的保护方法吗？！

最后送给大家一个下载PS2超级游戏记录的网站：

http://www.fireemblem.net/cjb/xg/index-xg-ps2.htm

上网方法逐步讲解 初期任务攻略完全奉上

上网方法讲解

如要进行网上对战，首先必须准备一台110V电源的PS2，另外再配备PS2专用的上网设备NETWORK ADAPTER或PlayStation BB Unit。由于这两个上网设备只对应110V电源，所以使用220V的PS2只会导致短路。有关上网的各种设定，各步骤顺序如下：

制作NET FILE

在目录画面中选择“到市镇去(街～行く)”，接着会自动在记忆咭内找寻NET FILE，这是一个用来记录其他玩家们情报资料的记忆，在没有作成的场合选“はい”来作成。

选择连线的方式

网络设定目录

成功制作NET FILE后，接着来到NET WORK画面，玩家先选择网络连线(ネットワーク接続)，再选网络设定编集(ネットワーク集)就会去到“网络设定目录(ネットワーク设定メニュー)”。在这里可以看到由上到下的四个选项，“新规作成・追加”、“设定确认・变更”、“设定削除”和“连续测试(接续テスト)”。

开始连续设定

此时先选择“新规作成・追加”，电脑会询问玩家所使用的宽带是否需要“USER ID(用户名)”和“PASSWORD(密码)”，如需要请按“はい”，否则选“いいえ”。而IP Address和DNS服务器则选择自动设定(自动设定する)，至于设定名可以随意输入。

输入USER ID和PASSWORD

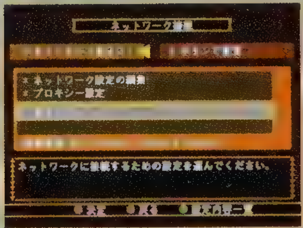
当完成设定后，游戏会要求玩家先进行一次连线测试(接续テスト)，这时大家可以选择“はい”来进行测试，如果连线成功的话，就可以按×键离开并记录连线设定。

连线成功

终了及记录连续设定

利用游戏连线上网

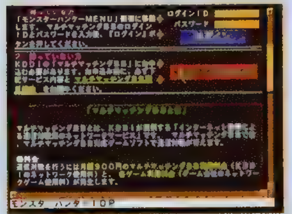
进入游戏后先选择人物，然后再选择“到市镇去(街～行く)”，假如玩家已完成了连线设定便能够上网。这时选择“网络连线(ネットワーク接続)”，接着再选择之前设定好的连线设定。



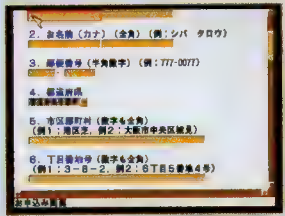
选择设定的名称

登记MULTI MATCHHING BB服务

成功连线后，会来到登记MULTI MATCHHING BB的画面，只有登记该服务才能进行网上联线。先选“マルチマッチッグBBを申し进む(图中绿色圈)”，开始输入个人的资料、付款的方式、联络E-MAIL等。由于输入个人资料可以使用电脑来进行，因此这部分还是建议使用电脑，进入网址“https://mmbb.dion.ne.jp/”后，再选“同意する(上记以外の方)”开入登记。

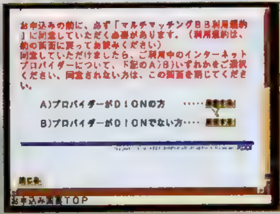


选择“マルチマノチッグBBを申し进む”

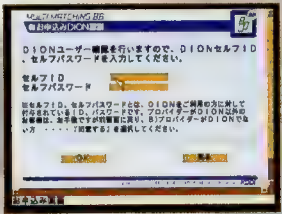


输入料资这个步骤最好在电脑上进行

※(输入资料时，留意部分栏目如地址等，所采用的数字为日本的全角，另外注册用密码可随玩家喜好输入，而往后登入游戏也是使用相同密码)



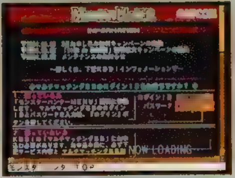
取得DION ID和密码的玩家，请选择“プロバイダーがDVDの方”同意



输入DION ID和密码来确认一次

登记游戏

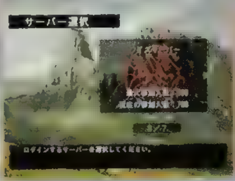
当成功取得注册ID后，于PS2MULTI MATCHHING BB的画面中输入注册ID和密码(绿色圈的栏)，然后再点选下方的红色栏“注册(ログイン)”。注册后，会来到客户情报的目录，选择目录第一项“申请游戏(ゲームのお申进み)”，再输入玩家的各项资料。提交资料确认后，于客户情报的目录的左上角出现“游戏开始(ゲーム开始)”的栏。



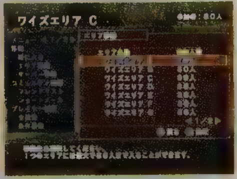
输入ID和PASSWORD再按“注册(ログイン)”

进入游戏

进入游戏后，玩家可从七个服务器中选择一个。接着按下“进入市镇(街に入る)”便可以进入各个市镇(ROOM)，而选择“地区移动(エリア)”则可移动至这个服务器的其他区域，如果想到其他服务器可选“服务器移动(サーバー)”。



选择服务器



FOUR之冒险日记Part.1～“初到贵境”

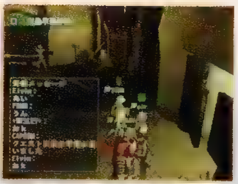
据说爱好电视游戏的打机神童——电玩太郎，为了苦修练独门秘技～“一拳打通关”，于是便一个人“静悄悄”地走到深山练功。但想不到一向被人称为路痴太郎，竟然神经兮兮地去了“恐龙谷”，谷中四处都有恐龙出没，看来这次是九死一生了。本来编辑部的众人都觉得这无关紧要并继续工作，但突然发现电玩太郎是发薪金给我们的人，为了重要的薪金，编辑部必须有人去找寻太郎！于是在几轮猜拳决胜负后，笔者被不情愿地送到了这条“死亡之路”。为了掩人耳目，笔者决定再次化身成为PSO时代的“FOUR”进行“寻找电玩太郎”之旅。

跟酒吧的少女谈话可以接受委托。接受委托后可以等待其他玩家加入。

Text:添拙 Design:Kennie

来到这个完全陌生的世界，发现四周的人都称呼自己为“怪物猎人”，为了方便行事笔者也决定加入这个行列（其实是名字好帅）。由于没有半点电玩太郎的线索，只好走入酒吧找些情报。在工作板看见有人希望找同伴去狩猎，而且还有报酬！在好奇心（钱呀……）的驱使下，我便接下这任务，并与刚认识的三个人开始了旅程。

在工作板前按□键可以参加其他玩家的委托，在开始时笔者建议大家选择这项



当准备完毕，便可以从酒吧右面的门口出发（按□键准备完毕）

本来说好了只是去打些生肉回来当晚饭，但不知道为什么突然有一条巨型的飞龙在空中出现，笔者心想：“惨啦！世上怎么会有这么简单的工作啊~！看来这次是死定了！”眼看身边的同伴相继地倒下，为了不辱编辑部的英名，笔者决定“三十六计，走为上计”(^_^)。

任务全攻略～Part.1

游戏开始

在游戏刚刚开始时，玩家只是一个身无分文的穷光蛋，因此要先去村长处取得1500元的资助金，有了这笔钱就可以购买一套简单的装备，准备完毕后，再和村长谈话便可以接受任务。玩家完成一个难度中的全部任务后，会出现一个“紧急任务”（下一难度的引发任务），只要完成这个“紧急任务”就会有新的任务让玩家选择。

Lv1-1 猎人的基本、获得生肉（ハンターの基本、生肉の入手）

契约金	0
报酬	50
制限时间	50：00
成功条件	将两个“生肉”放入纳品箱
报酬材料：	钓りバッタ、なぞの骨、龙骨（小）

攻略法：这是最简单的任务。玩家在接得委托后，先由出口离开村庄（按□），接着就会被传送至冒险营地。在营幕旁有一个蓝色的资助品箱（支给品ボックス），大家可以在箱子中取得一些有用的道具。接着去到地图1时，会发现一些食草恐龙，将它们打倒后在其身上按○键便可以取得“生肉”。集齐两个生肉后返回营地，在营幕旁的红色收纳箱前按下○键，将生肉放进箱子中便可以完成委托。假如HP下降，可回到营幕里休息。

Lv1-2 猎人的基本、烧肉食料（ハンターの基本、肉の调理）

契约金	0
报酬	50
制限时间	50：00
成功条件	将两个美味烤肉（こんがりの肉）放入纳品箱
报酬材料：	钓りバッタ、なぞの骨、龙骨（小）

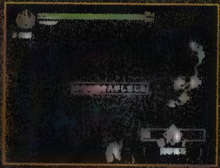
攻略法：接下来这个委托是要求玩家将之前的生肉烤熟。首先玩家在蓝色的资助品箱拿取“携带烧肉套装（携带肉焼きセット）”，如果身上有多余的“生肉”便可以立刻利用其进行烧烤，否则便要到营外狩猎怪物取得生肉。

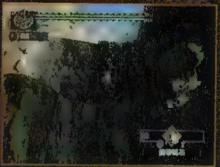
不过，要烧烤出美味烤肉（こんがりの肉），掌握的时间必须非常准确才行。当烧烤的音乐停了后大约半秒就最为合适（或者音乐停止后，待烤肉再转60度）。

Lv1-3 猎人的基本、道具探索（ハンターの基本、アイテム探索）

契约金	0
报酬	50
制限时间	50：00
成功条件	将两个“药草”及一个“クモの巣”放入纳品箱
报酬材料	药草、钓りバッタ、钓りミミズ、なぞの骨 怪鸟の鳞、ハチミツ

攻略法：这个委托的目的是要找寻两种道具，它们分别是“蜘蛛之巢（クモの巣）”及“药草”。蜘蛛之巢在可以在地图6的山顶取得，不过途中必须利用树藤才能到达。至于“药草”则在地图2入口处的树木下，并不难找。

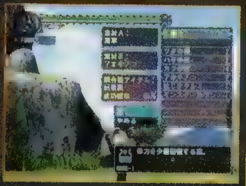




Lv1-4 猎人的基本、道具调合（ハンターの基本、アイテム调合）

契约金	0
报酬	50
制限时间	50：00
成功条件	将两个“回复药”放入纳品箱
报酬材料：	药草、钓りバッタ、ハチミツ、なぞの骨、怪鸟の鳞

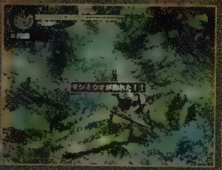
攻略法：要调制出“回复药”，就必须收集“药草”和“アオキノコ”两种材料，前者可在地图2找到，后者则可在地图3最上方找到。集齐以上两种道具后再选择“调合”的指令，就可以制作出“回复药”。不过合成任物品时都有一定的失败率，假如不幸失败的话多试两次就行。



Lv1-5 猎人的基本、钓鱼（ハンターの基本、钓り）

契约金	0
报酬	50
制限时间	50：00
成功条件	将一条“サシミウオ”鱼放入纳品箱
报酬材料	药草、钓りバッタ、钓りミミズ、ハチミツ、なぞの骨、 怪鸟の鳞

攻略法：在钓鱼之前当然要先有鱼饵（不需要鱼杆……），而鱼饵可以在资助品箱中取得。虽然在地图四处都有“钓鱼点”，不过本次委托所需的“サシミウオ”就只有地图11才能钓到。可是地图11处有一头大野猪，必须先打倒它才能垂钓。大野猪会用冲撞攻击玩家，最安全的办法是先按下R1挡下它的攻击后再反击。至于钓鱼的方法很简单，抛下鱼饵后待鱼上钓，等鱼饵下沉的一刻马上按○键即可。

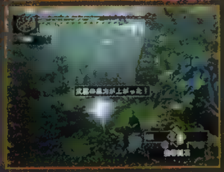


Lv2-1 初次讨伐怪物！(初めてのモンスター讨伐！)

紧急任务

契约金	100
报酬	200
制限时间	40：00
成功条件	讨伐三匹"ランポス"
报酬材料	龙骨(小)、ランポスの鳞、ランポスの皮、ランポスの牙

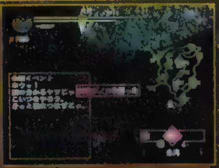
攻略法：连续做了几个生产的委托，是时候去杀杀怪物平衡一下心理了(笑)。本次狩猎的目标是地图8的"ランポス"，也就是片头CG中的蓝色小恐龙。到达地图8后，三匹ランポス会一同攻击我方，它的攻击力颇高，但HP并不算多，只要先集中攻击一只，在必要时使用道具便行。而当武器的威力下降时，最好立刻用"携带砥石"令武器恢复原来状态。



Lv2-2 狩取森林的蘑菇(森のキノコ狩り)

契约金	90
报酬	180
制限时间	50：00
成功条件	将七个特产キノコ放入纳品箱
报酬材料	毒テングダケ、ニトロダケ、アオキノコ、マヒダケ、マンドラゴラ

攻略法：收集七个"特产キノコ"是这个委托的主要目的，而"特产キノコ"在地图3、8、10及11都能找到，甚至在打倒敌人时也有机会获得。但问题是在收集道具期间经常会有敌人来袭，因此一定要先了解敌人位置后才进行采集。



Lv2-3 给武器职人的礼物(武器職人へのプレゼント)

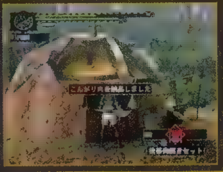
契约金	100
报酬	200
制限时间	40：00
成功条件	将五个ケルビの角放入纳品箱
报酬材料	ケルビの皮、ハチミツ、ネンチャク草、药草

攻略法：这是一个比较简单的委托，玩家只要到达地区2便会发现大量"ケルビ羊"，打倒它们后可取得"ケルビの皮"和"ケルビの角"。由于小羊不会主动攻击，而且实力不强，所以玩家除了获得委托所需的五个ケルビの角外，还可以多打一些皮和角回村卖。

Lv2-4 帮忙准备祭典(祭りの准备をお手传い)

契约金	100
报酬	200
制限时间	40：00
成功条件	将五个美味烤肉放入纳品箱
报酬材料	药草、ネンチャク草、怪力之种、忍耐之种、龙骨(小)、烧き肉券

攻略法：这个委托对大家来说应该没有什么难度，只是收集5个美味烤肉，笔者不再多说了。

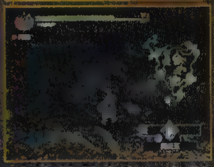


Lv2-5 潜入！飞龙的巢穴！(潜入！飞龙の巢！)

契约金	100
报酬	200
制限时间	40：00
成功条件	将飞龙之卵放入纳品箱
报酬材料	药草、ネンチャク草、ペイントの实、怪鸟の鳞、营养剂、たまご券

攻略法：终于玩到一个像样的委托。这次的目的是进入地区5的飞龙巢穴偷取"飞龙之卵"。而当玩家走到地图4会遇上一条大飞龙，在现阶段玩家是无法打败它的，唯一的方法就是"逃"。首先站在大石头的右方引诱飞龙过来，然后马上绕石头的左方直跑(最好先多吃一些东西增加体力上限)，只要能爬上山丘就可到达飞龙巢穴。在飞龙巢穴中有三只小恐龙，玩家一定要先将它们全部打倒，接着再爬上旁边的丘石拿取"飞龙之卵"。

但要留意，假如玩家受到怪物攻击、使用道具、从高处跳下或体力降至0时飞龙之卵都会破裂，所以在跳走时必须小心。成功拿取"飞龙之卵"离开巢穴后，经地地图9→8→1便可以顺利地回到营地。顺带一提，在资助品中有一个"闪光玉"，它可以令到怪物暂时失去视力，在危险时可使用它。



Lv3-1 蓝色恐龙王现身！(ドスランポス现る！)

紧急任务

契约金	150
报酬	350
制限时间	50：00
成功条件	讨伐蓝色恐龙王(ドスランポス)

攻略法：颇难应付的一关。当玩家到达地图10时就会遇上蓝色恐龙王，它会跟其他小恐龙一起袭击玩家，要打倒它最好善用手上的"闪光玉"令全部恐龙停下，然后集中攻击恐龙王或者趁机回复HP。不过恐龙王跟普通的恐龙分别不算太大，只是体型和头上的冠较大，在攻击时一定要确认清楚。当恐龙王的体力下降至一定程度就会逃走至其他区域，玩家一定要马上追上干掉它，否则就会给它回复体力的机会。

赚钱的方法

游戏中赚取金钱的方法共有两个，第一个是完成委托。委托可以在村长处接受，当完成时可随委托的难度获得不同的报酬，不过当每次玩家在委托中战死时，报酬金便会减少1/3，当报酬金变成0时便算任务失败。第二个方法是售卖材料，当玩家将怪物打倒后，可以在它们身上按○键来取它们的皮和骨，大家可以将这些物品拿去售卖以换取金钱。而在游戏开始时，笔者建议大家可以选择一些简单任务，然后在营地里钓鱼，平均每条鱼能卖45-65元，如果运气好钓到黄金鱼的话就能卖七百多元哦！

体力的重要性

角色除了拥有HP之外还有一项"体力计"，当角色肚子饿时体力计的上限就会下降，相反吃下"好吃"的食物时上限将会增加。假如角色处于饥饿状态，在奔跑或使出特殊技时，就会使角色的行动范围和战斗力大幅度减低，因此在冒险时必须带备一些烤肉或紧急食品。

武器的使用

本游戏是采用右ANALOG进行攻击的，在使用不同武器时，所使出的招式也会不同。而各种招式的组合可产生出各种连续技，最简单的是拨动右ANALOG三次。而弩的使用方法比较特别，玩家按着L1及移动十字杆可进行瞄准，上拨右ANALOG可以发射，下拨右ANALOG则是上弹。

序章登场防具一览

头装备防具

道具名称	珍贵度	适用职业	防	火	水	雷	龙	商店卖价	生产价格	生产所需材料
レザーライトヘルム	1	全	1	1	0	0	0	300	150	铁矿石(1)、ケルビの皮(1)
チェーンヘルム	1	全	2	1	1	−1	0	700	350	铁矿石(2)、ケルビの皮(2)
ハンターヘルム	1	全	4	−1	−1	0	−2	1500	750	铁矿石(2)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ハンターキャップ	1	全	3	1	0	2	−1	1500	750	铁矿石(2)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ランボスヘルム	2	全	6	0	−2	−2	−1	—	1500	ランボスの鳞(3)、铁矿石(3)、ケルビの皮(1)
ランボスキャップ	2	全	3	3	0	−1	0	—	1500	ランボスの鳞(3)、铁矿石(3)、ケルビの皮(1)
ゲネボスヘルム	2	全	8	−2	0	−2	−1	—	2300	ゲネボスの鳞(6)、铁矿石(4)、ファンゴの毛皮(2)
ゲネボスキャップ	2	全	5	−1	3	0	0	—	2300	ゲネボスの鳞(6)、铁矿石(4)、ファンゴの毛皮(2)
ガレオスヘルム	3	全	11	−3	0	−5	1	—	4700	???(?)、???(?)、マカライト矿石(2)、铁矿石(3)
ガレオスキャップ	3	全	6	0	3	−2	4	—	4700	???(?)、???(?)、マカライト矿石(2)、铁矿石(3)
バトルヘルム	2	全	7	−1	−1	−1	−1	4050	2025	怪鸟の鳞(3)、铁矿石(5)、大地の结晶(3)、砥石(5)
バトルキャップ	2	全	4	2	0	0	2	4050	2025	怪鸟の鳞(3)、铁矿石(5)、カラの实(20)、カラの骨【小】(5)
ボーンヘルム	2	全	6	0	0	−1	−1	—	1500	なぞの头骨(1)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ボーンキャップ	2	全	3	3	3	0	0	—	1500	なぞの头骨(1)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ゲリョスヘルム	3	全	11	−4	0	0	0		4700	???(?)、???(?)、ゲネぽスの皮(3)
ゲリョスキャップ	3	全	7	0	3	3	3	—	4700	???(?)、???(?)、ゲネぽスの皮(3)

腕装备防具

道具名称	珍贵度	适用职业	防	火	水	雷	龙	商店卖价	生产价格	生产所需材料
レザーライトアーム	1	全	1	1	0	0	0	300	150	铁矿石(1)、ケルビの皮(1)
チェーンアーム	1	全	2	1	1	−1	0	700	350	铁矿石(2)、ケルビの皮(2)
ハンターアーム	1	剑	4	−1	−1	0	−2	1500	750	铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ハンターガート	1	弩	3	1	0	2	−1	1500	750	铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ランボスアーム	2	剑	6	0	−2	−2	−1	—	1500	ランボスの鳞(3)、铁矿石(3)、ケルビの皮(1)
ランボスガート	2	弩	3	3	0	−1	0	—	1500	ランボスの鳞(3)、铁矿石(3)、ケルビの皮(1)
ゲネボスアーム	2	剑	8	−2	0	−2	1	—	2300	ゲネボスの鳞(6)、铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(2)
ゲネボスガート	2	弩	5	−1	3	0	0	—	2300	ゲネボスの鳞(6)、铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(2)
ガレオスアーム	3	剑	11	−3	0	−5	1	—	4700	???(?)、???(?)、マカライト矿石(2)、铁矿石(5)
ガレオスガート	3	弩	6	0	3	−2	4	—	4700	???(?)、???(?)、マカライト矿石(2)、铁矿石(5)
クックアーム	3	剑	10	0	−5	−1	0	—	3700	怪鸟の鳞(3)、怪鸟の甲壳(3)、怪鸟の翼膜(1)、龙骨【小】(3)
クックガート	3	弩	6	3	−1	1	3	—	3700	怪鸟の鳞(3)、怪鸟の甲壳(3)、怪鸟の翼膜(1)、龙骨【小】(3)
バトルアーム	2	剑	7	−1	−1	−1	−1	4050	2025	怪鸟の鳞(3)、铁矿石(5)、大地の结晶(3)、砥石(5)
バトルガート	2	弩	4	2	0	0	2	4050	2025	怪鸟の鳞(3)、铁矿石(5)、カラの实(20)、カラの骨【小】(5)
ボーンアーム	2	剑	6	0	0	−1	−1	—	1500	龙骨【小】(5)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)、ランボスの鳞(1)
ボーンガート	2	弩	3	3	3	0	0	—	1500	龙骨【小】(5)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)、ランボスの鳞(1)
ゲリョスアーム	3	剑	11	−4	0	0	0	—	4700	???(?)、???(?)、ゲネホスの皮(3)
ゲリョスガート	3	弩	7	0	3	3	3	—	4700	???(?)、???(?)、ゲネホスの皮(3)

脚装备防具

道具名称	珍贵度	适用职业	防	火	水	雷	龙	商店卖价	生产价格	生产所需材料
グリーンジャージー	1	全	1	1	0	0	0	300	150	铁矿石(1)、ケルビの皮(1)
ブルージャージー	1	全	2	1	1	−1	0	700	350	铁矿石(2)、ケルビの皮(2)
ハンターグリーヴ	1	剑	4	−1	−1	0	−2	1500	750	铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ハンターレギンス	1	弩	3	1	0	2	−1	1500	750	铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ランボスグリーヴ	2	剑	6	0	2	−2	−1	—	1500	ランボスの鳞(3)、铁矿石(3)、ケルビの皮(1)
ランボスレギンス	2	弩	3	3	0	−1	0	—	1500	ランボスの鳞(3)、铁矿石(3)、ケルビの皮(1)
ゲネボスグリーヴ	2	剑	8	−2	0	−2	−1	—	2300	ゲネボスの鳞(6)、铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(2)
ゲネボスレギンス	2	弩	5	−1	3	0	0	—	2300	ゲネボスの鳞(6)、铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(2)
ガレオスグリーヴ	3	剑	11	−3	0	−5	1	—	4700	???(?)、???(?)、マカライト矿石(2)、铁矿石(5)
ガレオスレギンス	3	弩	6	0	3	−2	4	—	4700	???(?)、???(?)、マカライト矿石(2)、铁矿石(5)
バトルグリーヴ	2	剑	7	−1	−1	−1	−1	4050	2025	怪鸟の鳞(3)、铁矿石(5)、大地の结晶(3)、砥石(5)
バトルレギンス	2	弩	4	2	0	0	2	4050	2025	怪鸟の鳞(3)、铁矿石(5)、カラの实(20)、カラの骨【小】(5)
ボーングリーヴ	2	剑	6	0	0	−1	−1	—	1500	龙骨【小】(7)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ボーンレギンス	2	弩	3	3	3	0	0	—	1500	龙骨【小】(7)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ゲリョスグリーヴ	3	剑	11	−4	0	0	0	—	4700	???(?)、???(?)、ゲネボスの皮(5)
ゲリョスレギンス	3	弩	7	0	3	3	3	—	4700	???(?)、???(?)、ゲネポスの皮(5)
ダークメタルブーツ	2	全	5	0	−1	1	0	6400	—	—

胴装备防具

道具名称	珍贵度	适用职业	防	火	水	雷	龙	商店卖价	生产价格	生产所需材料
レザーライトメイル	1	全	1	1	0	0	0	300	150	铁矿石(1)、ケルビの皮(1)
チェーンメイル	1	全	2	1	1	−1	0	700	350	铁矿石(2)、ケルビの皮(2)
ハンターメイル	1	剑	4	−1	−1	0	−2	1500	750	铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ハンターレジスト	1	弩	3	1	0	2	−1	1500	750	铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ランボスメイル	2	剑	6	0	−2	−2	−1	—	1500	ランボスの鳞(3)、铁矿石(2)、ケルビの皮(1)
ランボスレジスト	2	弩	3	3	0	−1	0	—	1500	ランボスの鳞(3)、铁矿石(2)、ケルビの皮(1)
ゲネボスメイル	2	剑	8	−2	0	−2	−1	—	2300	ゲネボスの鳞(6)、铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(2)
ゲネボスレジスト	2	弩	5	−1	3	0	0	—	2300	ゲネボスの鳞(6)、铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(2)
ガレオスメイル	3	剑	11	−3	0	−5	1	—	4700	???(?)、???(?)、マカライト矿石(2)、铁矿石(3)
ガレオスレジスト	3	弩	6	0	3	−2	4	—	4700	???(?)、???(?)、マカライト矿石(2)、铁矿石(3)
クックメイル	3	剑	10	0	−5	−1	0	—	3700	怪鸟の鳞(5)、怪鸟の甲壳(3)、怪鸟の翼膜(1)、龙骨【小】(3)
クックレジスト	3	弩	6	3	−5	1	3	—	3700	怪鸟の鳞(5)、怪鸟の甲壳(3)、怪鸟の翼膜(1)、龙骨【小】(3)
バトルメイル	2	剑	7	−1	−5	−1	−1	4050	2025	怪鸟の鳞(3)、铁矿石(5)、大地の结晶(3)、砥石(5)
バトルレジスト	2	弩	4	2	0	0	2	4050	2025	怪鸟の鳞(3)、铁矿石(5)、カラの实(20)、カラの骨【小】(5)
ボーンメイル	2	剑	6	0	0	−1	−1	—	1500	龙骨【小】(7)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ボーンレジスト	2	弩	3	3	3	0	0	—	1500	龙骨【小】(7)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ゲリョスメイル	3	剑	11	−4	0	0	0	—	4700	???(?)、???(?)、ゲネポスの皮(5)
ゲリョスレジスト	3	弩	7	0	3	3	3	—	4700	???(?)、???(?)、ゲネポスの皮(5)

腰装备防具

道具名称	珍贵度	适用职业	防	火	水	雷	龙	商店卖价	生产价格	生产所需材料
レザーライトベルト	1	全	1	1	0	0	0	300	150	铁矿石(1)、ケルビの皮(1)
チェーンベルト	1	全	2	1	1	−1	0	700	350	铁矿石(2)、ケルビの皮(2)
ハンターフォールド	1	剑	4	−1	−1	0	−2	1500	750	铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ハンターコート	1	弩	3	1	0	2	−1	1500	750	铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ランボスフォールド	2	剑	6	0	−2	−2	−1		1500	ランボスの鳞(3)、铁矿石(2)、ケルビの皮(1)
ランボスコート	2	弩	3	3	0	−1	0	—	1500	ランボスの鳞(3)、铁矿石(2)、ケルビの皮(1)
ゲネボスフォールド	2	剑	8	−2	0	−2	−1	—	2300	ゲネボスの鳞(6)、铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(2)
ゲネボスコート	2	弩	5	−1	3	0	0	—	2300	ゲネボスの鳞(6)、铁矿石(3)、ファンゴの毛皮(2)
ガレオスフォールド	3	剑	11	−3	0	−5	1		4700	???(?)、???(?)、マカライト矿石(2)、铁矿石(5)
ガレオスコート	3	弩	6	0	3	−2	4	—	4700	???(?)、???(?)、マカライト矿石(2)、铁矿石(5)
クックフォールド	3	剑	10	0	−5	−1	0	—	3700	怪鸟の鳞(5)、怪鸟の甲壳(3)、怪鸟の翼膜(1)、龙骨【小】(3)
クックコート	3	弩	6	3	−1	1	3	—	3700	怪鸟の鳞(5)、怪鸟の甲壳(3)、怪鸟の翼膜(1)、龙骨【小】(3)
バトルフォールド	2	剑	7	−1	−1	−1	−1	4050	2025	怪鸟の鳞(3)、铁矿石(5)、大地の结晶(3)、砥石(5)
バトルコート	2	弩	4	2	0	0	2	4050	2025	怪鸟の鳞(3)、铁矿石(5)、カラの实(20)、カラの骨【小】(5)
ボーンフォールド	2	剑	6	0	0	−1	−1	—	1500	龙骨【小】(7)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ボーンコート	2	弩	3	3	3	0	0	—	1500	龙骨【小】(7)、ファンゴの毛皮(1)、ケルビの皮(2)
ゲリョスフォールド	3	剑	11	−4	0	0	0	—	4700	???(?)、???(?)、ゲネポスの皮(5)
ゲリョスコート	3	弩	7	0	3	3	3		4700	???(?)、???(?)、ゲネポスの皮(5)
スキンライトベルト	1	全	1	−1	1	1	−1	400	200	ケルビの皮(2)
アイアンベルト	1	全	2	2	−2	−3	1	800	400	铁矿石(1)、ケルビの皮(1)

实用连续技一览

真·龙剑	饭纲落：X Y X X X Y
	龙尾刀：X X Y Y Y
双截棍	青龙：X X X → X Y
	裂雷：→Y Y Y
大刀	炎狱斩：X X X X X Y
	百人斩：摇杆转一圈＋Y

笔者心得

本游戏绝对是"先守必胜"的游戏，由于敌人的攻击经常来自于从远处投掷武器，因此时常处于防御(按L)的状态会比较保险，而且按着L时移动的话，角色移动会变成翻滚状态，也有利于避开对方的攻击。不过也要注意，如果敌人已经处于相当接近自己而又不是攻击的状态时，就最好解除防御，因为敌人会趁机绕到背后进行攻击，故此何时按防御才是游戏致胜的关键。

而对敌方面，其实按着Y键发动"龙舞天岚"有一定的危险，因为储力需要时间，反而不如用连技或是以"壁走"到敌人头顶再砍下的招示更为使用。还有就是尽量避免被敌人包围，在你一拳我一脚的情况下随时都丢掉性命。还有游戏中有不少过场地方，例如由一间房到另一间房，通过时其实可用来摆脱敌人，因为他们不会追到下个房间来，当然那些需要作困兽之斗的情况就逃无可逃了。

此外从第三关开始，会有些地方是无限次出现敌人的，只要龙隼移动至一定距离后返回来，那些敌人便再次出现，一方面会令人感到厌烦，但另一方面也可借机储钱，因为后期的敌人越来越强，多储钱购买回复道具是相当有必要的。

操作简介

左摇杆	角色移动／输入攻击指令／用弓箭时可移动视线
右摇杆	主观视点操作
A	跳跃
B	飞行道具
X	武器／通常攻击
Y	武器／必杀攻击
L	防御
R	视点调校(ZOOM)
黑	地图表示
白	显示KARUMA存量
Y+B	发动忍法
X+A	使用风驱
START键	开启视窗画面

基础技巧介绍

垂直登壁：面对着墙壁跳跃并把摇杆推向前方，便会踏着墙壁向上跳，到达顶端时攀附着。

悬垂移动：面向着垂直的崖边时，会自动攀附着崖边，除维持该姿势横向移动之外，也可选择向上攀或下坠。

走壁：向着墙壁使出斜跳，在双脚接触壁面的一瞬间推动摇杆便可沿着壁面跑步移动，途中更可任意攻击。

大车轮飞跃：当抓着树枝或铁棒时便会不停地旋转，此时看准时机按跳跃键，便可跳到更远的地方去。

飞鸟翻身：在较狭窄的通道中，跳向壁面时双脚接触壁面的一刹那再按A键，便可借力跳到更高的位置，重复使用便可到高墙上。

翻滚：当玩家按着L防御时，其实还可按方向做出翻滚动作，易于避开敌人追击。

飞燕：向前方跳跃时按Y键，或在走壁途中按X或Y键，便会以高速接近前方的敌人并作出攻击，能同时击倒复数的敌人。

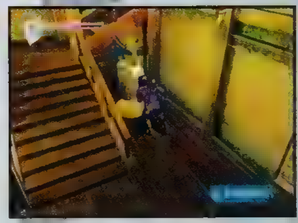
神威空蝉斩：在使出飞鸟翻身的途中按X或Y键，会从空中发动攻击。由于这招攻击范围极广，在狭窄空间中使用能发挥极大效果。

龙舞天岚：打倒敌人时有时会留下灵体，此时按着Y键不放的话，龙剑会把它吸收，在龙剑散发出剑气时放开Y键，便会使出这招强力的必杀技。

CHAPTER1 忍之道

游戏开始时位于影之谷(图1)，首先要沿着岩石往高处去，到A点可以直接跳过去，又或是利用"壁走"通过。到B点的高墙则要利用"垂直登壁"的方向攀上高处边缘，上面的宝箱内有"灵命药"。接着从宝箱对面的崖以"垂直登壁"上去。沿着树干跑到上层C点，会遇上两名忍者。打倒后使用"壁走"到对面去，在那里也可从宝箱中取得"灵命药"。之后在D点要利用"大车轮飞跃"跳到对面去。

终于走到山的内侧通道，在E点要利用"垂直登壁"再加跳跃翻到上层通道内，那里有三名忍者把守着。打倒他们后由F点的狭窄通道以"飞鸟翻身"连续跳跃到上层去，便到达忍者屋敷。在屋中自然有很多的忍者，沿路前进至G房间时要注意有强制战斗，必须击倒九名忍者后才能前进，还好最多只同时出现三名忍者。



于H点有一个武士盔甲，其手上握着什么，暂时无法取得，而那里也能拾到两个"灵命药"。到I房间也要收拾九名忍者，幸好不打也无妨，而该房间内藏有"九字神珠"，使用后能增加龙隼的体力上限。砍破J点的挂画后可到隔壁，那边也有九名忍者，当中更有三人是较高级的白衣忍者，他们懂得在远处放手里剑，要特别小心。

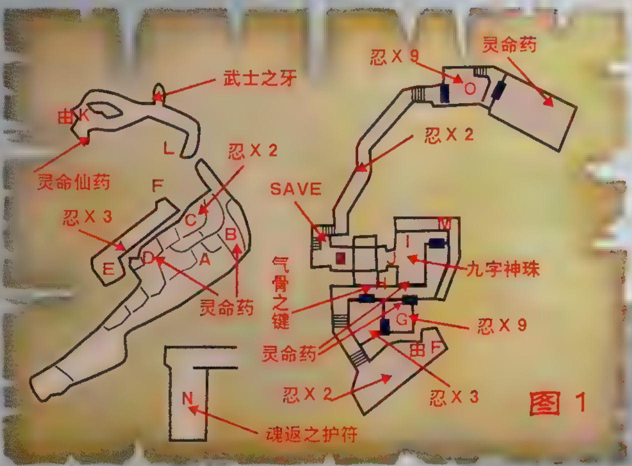
J房间的忍者其实不用理会，先由K点的陷阱掉到下面的山道中，那里有两个宝箱，一个藏有补满体力的"灵命仙药"，另一个则是重要道具"武士之牙(サムライの牙)"。得手后沿L点的路跳跃前进，小心到M点会有两名忍者伏击。到屋顶的阁楼，在宝箱内藏有自动复活一次的道具"魂返之护符"，然后由N点掉回I点的房间中，先返回到H点的武士盔甲

那里去，使用“武士之牙”，便得到其手上的“气骨之键”。

再次沿路前进，注意J房间的敌人会再次出现。本次要从K点陷阱后的挂画后面走，那里有供记录的龙头像。记录后沿木板斜道走，需要打倒两名白衣忍者。到M点奥座敷用“气骨之键”开门后，会再次有强制战斗，本次要对付九名白衣忍者，最好多使用“龙舞天岚”一举击杀。

BOSS

首战要打的是师叔Murai，他是相当强的敌人，正面与他硬碰只会使自己受伤。还有绝不能呆在他的面前，一来他会向你连续攻击，二来若防御的话更必会被他所擒而损耗大量体力。对付他的方法是引他接近墙边，然后利用“壁走”跑到其头顶按Y跃下重砍，这招可给予他相当大的伤害，而且命中率高。不管命中与否，龙隼着地后要立即跳开，以免被对方所擒或被击中。在房间角落的罐子里有“灵命药”，别忘记拿。



CHAPTER 2 忍之里

开始时仍在师叔Murai的道场里，与他谈话会教你使用“翻滚”及“龙舞天岚”等技巧。沿路走回到影之谷东北面的门，那里现在已能通行，并且可得到忍术“鬼火之术”。然后乘升降机到达下层，进入隼之里(图2)。

在A点需要以“壁走”再加跳跃的方式到对面去，在宝箱内可得到回复气力的“鬼道药”。沿路走会面对三名敌方武士，要留意他们的耐力比得上白衣忍者，避免被他们包围。

接下来于B地段需要翻过三根树枝，这时已经不能再走回头路了，就算失败了也只会掉到水中，对体力并无损伤。在对岸有多名武士在等候着，要小心敌方的白衣武士会射出青色气弹，被击中会受到不少的伤害。另外他还会在龙隼接近时消失后遁走，然后在其他地方出现进行偷袭。收拾完敌人后爬上了望台可得到“隼之里”的地图。

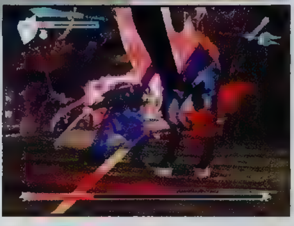
于C点的桥已断，需要游泳过去，转回身用踩水的方法（接近水面时连续按A键）可以在桥下隐藏的宝箱中得到“神命珠”。接着在龙头像前记录，于D点的忍者尸体处能拾到“灵命药”。而E点的神龛内有一块有裂痕的石碑，目前还没有方法打破。在调查后也会碰上六名武士。在F点会发现一个“地藏之首”，而附近还有一个用途不明的石阵。到G点将“地藏之首”装上无头地藏上，便可得到“神命珠”，集齐九个具有“九字神珠”的效力。

接着由H点跳进建筑物内，于一楼会发现一个老人像，调查后可以购物，于是利用手上的钱购买回复道具，又或是增加防御力的“月之腕轮”。另外在架子上还能取得“灵命药”和“鬼道药”。在可供前进的门前会拾到弓箭。

走出屋外到北面，会遇上六名忍者，当中要特别小心之前遇到的白衣忍者，经常要保持着防御的状态，以免被他偷袭成功。到了西北面I点空地时，身后的建筑物会倒塌而封锁退路，另一边则会出现骑着马的武士，此战可以用箭将武士射下马，然后再上前将其斩杀。骑兵共有四人，他们会射箭，又或是用长矛插着龙隼在地上拖行一段后再甩出去。而调查场地中的忍者尸体可无限补充箭矢。

收拾掉骑兵后前方路障的火会熄灭，通过后有龙头像可供记录，其旁边的忍者尸体则持有“灵命仙药”。往西北走是墓场，不过那里暂时没有特别之处。而往东面J点的长之馆方向则遭遇BOSS战。

BOSS



本次首领是名骑着马的武士，他与之前的骑兵一样会挥动着长矛攻击，被扫中将会受到很大伤害。但更麻烦的是在场中还有两名白衣武士，他们会不断射出青色光弹攻击。如果打倒白衣武士，可以获得回复体力的灵体。至于对付BOSS主要还是靠“龙舞天岚”，先打倒白衣武士，然后按Y键储力用“龙舞天岚”可给予他强大的伤害。当然事前最好已购满“灵命药”以备不时之需。干掉BOSS后那些喽罗也会死去，在地上能拾到秘传书“捌技之法”，今后在防御时可在适当的时机反击。然后前往另一边门。经过事件后过关。

CHAPTER3 怨仇之空

游戏开始时龙隼身在飞船A点的客房中(图3)，在房间内有龙头像可供记录，而桌上可取得“鬼道药”。接下来便到各房间中去搜查，而东面的门需要ID卡(IDカード)才能开启。于B点房间内有飞行船地图，当要离开时，却会有两名敌兵出现。小心他们在接近龙隼时会绕到

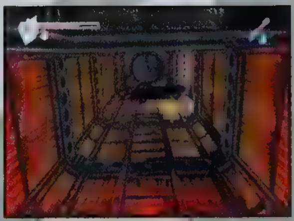
背后勒颈，而灰色的士兵更会时常挡住龙隼的攻击，相当难缠，最好先收拾白士兵，而灰士兵多数死后会留下蓝色灵体。

打倒C点的四名士兵后，可在地上拾到“翼之键”，利用钥匙到主甲板，于D点有两条通往下层的螺旋楼梯，地图南面是通往购物石像的，而地图北面则是龙神像，后者两边的门均需要有ID卡才能开启。

回到主甲板，经北面的通道开门前进，会在E点船员居住区遇上五名士兵并强制战斗，要特别小心。到另一边的走廊中，可以开启通往主甲板的门。于F点的船长室内，可在窗台上可找到“黄金甲虫（黄金のスカラベ）”，另外在桌上看到一份报告书并得到一份“泰伦地图（タイロンの地图）”。

乘船长室的升降机到下层去，沿路前行再乘另一部升降机到达操舵室，在那里面对严阵以待的六名敌兵，收拾掉他们后可拾到ID卡。回到上层由H点的通道前进，可以回到龙神像那里。接着到I点中央货柜仓库，破坏一些箱子可获得黄色灵体。接下来去绞动仓库角落里的绞盘，但途中会有四名敌兵杀到。

扭开绞盘后，会发现对面通道上有敌人，于是用箭将他们射杀，然后跳起沿头顶的钢索爬到对面去。在另一边打破J点的玻璃窗跳进去，破坏那里的机械后会响起警报，同时解除整个飞船内的门锁。



这时玩家也可回到起点旁的仓库里，注意每次只能跳越一个货柜的高度，在附图位置向前跳便可翻过去，那里可以取得不少道具。

回到主甲板由K点前进，在上楼梯时会遇上两名敌兵，要先用翻滚来接近他们。于南面的墙使用“走壁”跳到上层，在那里又有两名士兵。前进至L点需要龙隼跳跃前进，而对面也有三名敌兵守候着，在该通道大铁箱上用“壁走”跳到高处可发现第三只“黄金甲虫”。

到尽头则要利用“垂直登壁”加上“飞鸟翻身”跳到上层M点。于N点要先用“飞鸟翻身”连续跳到高处的横向通道内，在那里有按钮开启通往顶部的密封盖，然后掉回下层爬梯上去，迎接另一场首领战。

BOSS

首领是使用激光炮的机械改造人，他不会四处走动。首先要保持跑动状态绕着他打转，但切勿太接近他，否则他会突然冲过来攻击，被抓住的话更会受到很大伤害。改造人每次会连射五次激光炮，射完后就会储力补充能量，龙隼便可趁这机会冲上前攻击，得手后立即按防御并向后翻滚避开对方攻击，然后再次绕圈跑。中段以后改造人的激光炮发射速度会越来越快，而且有时在射完五炮后还有一记后补炮，不过用相同战术可在最低损耗的情况下取胜。

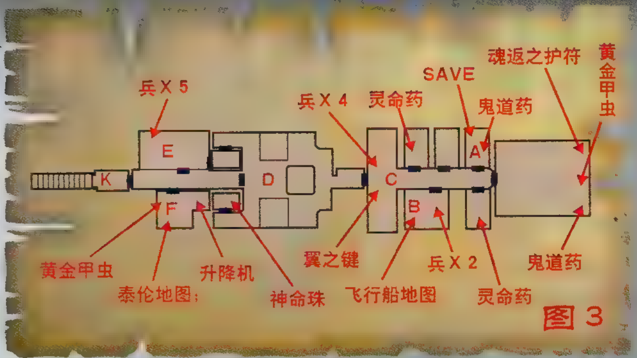
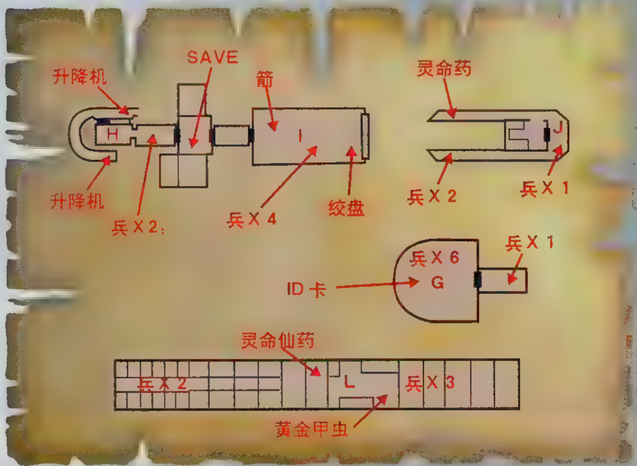
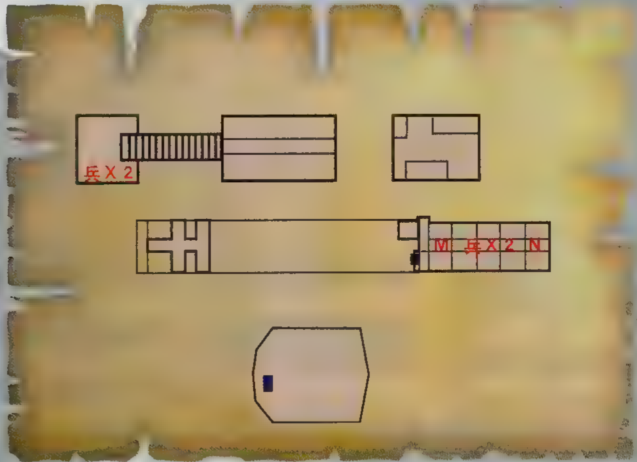


图3





NINJA GAIDEN 隐藏要素

本游戏有不少的隐藏要素，可是需要爆机或是获得一定评价后才能得到，而更大的问题是本作品是不能拷贝游戏记录的，所以大家想得到就唯有靠自己的实力了。

跳过动画	顺序按 START、A、START
游戏中 RESET	游戏中按START ＋ BACK键两秒后可回到主选单。
另一种服饰	完成 NORMAL 难度游戏一次，然后按着 L 选择 “NEW GAME”
PLASMA SABER	完成 NORMAL 难度游戏一次，得到激光剑。
MOVIE GALLERY	完成 NORMAL 或 HARD 难度均可获得。
VERY HARD 难度	完成 NORMAL 难度或 HARD 难度后便会出现。
玩 FC 版忍者龙剑传	收集全部 50 个黄金甲虫给商店老人。
玩 FC 版忍者龙剑传 II	所有 CHAPTER 均取得“超忍”评价（任何难度）。
玩 FC 版忍者龙剑传 III	所有 CAHPTER 均取得“头领”评价（任何难度）。

（待续）

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES

© 1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan

《METAL GEAR SOLID》可称得上是冒险动作游戏的一个典范，由于游戏故事架构并没有改动，所以本期刊登游戏的爆机流程攻略，让大家能尽快享受本游戏的乐趣。

●KONAMI●ACT●3月11日发售●1人玩●6800日元●记忆容量3格
●专用光盘●对应记忆卡

操作简介

方向键／左遥杆	通常视点：角色移动
	主观视点：视线移动
C 摇杆	背贴墙视点：改变镜头方向
START	和 A 同时按：进入无线电通讯模式／ 回复游戏状态
	和 B 同时按：暂停
L	通常状态：选择装备品及解除
	背贴墙视点：以主观视点窥视
R	通常状态：选择武器及解除
	背贴墙视点：主观视点窥视
	DEMO 场面扩大画面
A	使用武器／ 投掷／ 勒颈（没有装备武器时）
B	挥拳／ 敲墙壁（背贴墙壁时）
X	蹲下／ 匍匐／ 站立
Y	开关储物柜／ 攀上铁梯／ 登上高台／ 翻身到栏杆外
Z	通常时：变成主观视点

特殊动作一览

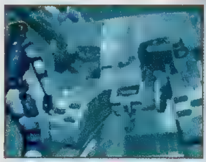
一）走动中按 X 可以向前翻滚，按着 X 不放会变成伏在地上的状态。
二）在栏杆旁按 Y 键翻身到栏外后，再按 Y 会跳回地上，按 X 会向下跌，按 L 或 R 可左右移动，同时按 LR 则会悬垂。
三）当敌人被打晕或死去后，收起武器接近对方按 A，便可拖动对方，而摇动他们有机会得到装备品。
四）躲在敌人见不到的地方，然后突然现身用枪恐吓，可令敌人举手投降，并有机会取得军牌，按 Y 可解除攻击。
五）装备手枪或机关枪类武器，在走动中按着 B 键不能边走边攻击。

如何记录

进入无线电通讯画面，选择 MEI LING 的频道（140.96），便可以保存游戏进度。

攻略流程

1）搬运 码头
a）等待升降机降下
↓
b）进入升降机
↓
2）直升机机场
a）货车布取手枪
↓
b）爬进通风管
↓



3）战车收藏库
a）2F 取热能效视镜
↓
b）乘升降机到 B1
↓
4）囚室
a）爬通风管见局长
↓
b）得 LV.1 钥匙卡
↓
c）与神秘女郎对付敌人
↓
d）乘升降机到 B2
↓
5）武器库
a）取 C4 炸药
↓
b）炸毁左下方不同色的墙壁
↓
c）到武器库南炸毁墙壁
↓

d）打败 OCELOT 与 AT 社长谈话
↓
e）取得 LV.2 钥匙卡
↓
f）取得自动步枪
↓
g）和 MERYL 通话（通讯频道在包装盒附图中）
↓
6）战车收藏库
a）回 F1 等待 LV.5 闸门
开启
↓
b）1F 取地雷探测器
↓
c）2F 取手枪灭声器
↓
d）通过红外线
↓
7）溪谷
a）通过地雷阵
↓
b）与战车兵战斗
↓
c）取得 LV.3 钥匙卡
↓
8）核弹头保存大楼
a）乘升降机到 B1
↓

9）B1 办公室
a）取得遥控导弹
↓
10）B2 毒气室
a）用遥控导弹破坏配电箱
↓
b）取得防毒面具
↓
11）研究室
a）与忍者战斗
↓
b）向 OTACON 问话
↓
c）取得 LV.4 钥匙卡
↓
12）B2 毒气室
a）取得夜视镜
↓
13）B1 办公室
a）找伤装士兵的 MERYL
↓
b）与 MERYL 在女洗手间会面
↓
c）取得 LV.5 钥匙卡
↓
d）进入左上所长室
↓
14）所长室
a）转用 2P 手柄与 MANTIS 战斗

↓
b）进书柜后通道
↓
15）洞窟
a）到右上与 MERYL 会合
↓
16）地下通道
a）爬过地雷区
↓
b）MERYL 被狙击
↓
17）武器库
a）取得狙击枪
↓
18）地下通道
a）与 WOLF 战斗
↓
b）SNAKE 被捕
↓
19）拷问室
a）接受拷问
↓
b）顽抗　顽抗　屈服
↓　↓　↓
c）通话　通话　通话
↓　↓　↓
d）顽抗　屈服　—
↓　↓　↓
e）通话　通话　—
↓　↓　↓
f）取得 OTACON 物品
↓
g）取得 LV.6 钥匙卡
↓
h）引守卫进牢逃走
↓
i）取回自身物品
↓
j）丢掉计时炸弹
↓
20）核弹头保存大楼
a）取得避弹衣
↓
21）地下通道
a）回忆 MERYL 被袭
↓
22）通讯大楼 A
a）被 SWAT 兵发现
↓
b）取得绳索
↓
c）逃避 SWAT 兵追杀
↓
23）屋顶
a）通道被直升机炸毁
↓
b）用绳索爬回 9F
↓
24）连接走廊
a）对付 SWAT 兵
↓
b）避过直升机攻击
↓
25）通讯大楼 B
a）取得刺针飞弹发射器
↓
b）发现 1D 楼梯被毁
↓
c）再遇 OTACON
↓
26）屋顶
a）用刺针飞弹与直升机战斗
↓
27）通讯大楼 B
a）乘 9F 升降机
↓
b）与 SWAT 兵在升降机内战斗
↓
c）由 1F 离开
↓

28）雪原
a）用狙击枪再与 WOLF 战斗
↓
29）溶矿炉
a）到 1F 进门
↓
30）货物用升降机起点
a）对付 SWAT 兵
↓
31）货物用升降机终点
a）进入地下仓库
↓

32）地下仓库
a）与 RAVEN 战斗
↓
b）取得 LV.7 钥匙卡
↓
33）地下仓库北
a）避过机关枪阵
↓
34）地下基地
a）爬上 3F 偷听 LIQUID 对话
↓
b）PAL 卡丢掉
↓
c）到 1F 污水沟找持 PAL 卡的老鼠
↓
d）回 3F 使用常温 PAL 卡
↓
35）地下仓库
a）等 PAL 卡变成低温状态
↓
36）地下基地
a）使用低温 PAL 卡
↓
37）溶矿炉
a）等 PAL 卡变成高温状态
↓
38）地下基地
a）使用高温 PAL 卡
↓
b）解放 METAL GEAR
↓

39）地下运出通道
a）与 METAL GEAR 战斗
↓
b）忍者出现救援
↓
c）第二次与 METAL GEAR 战斗
↓
d）与 LIQUID 决斗
↓
e）MERYL 生存　MERYL 死亡
↓　↓
f）与 MERYL 逃走　与 OTACON 逃走
↓　↓
40）停车场
a）MERYL 被闭路电视发现
OTACON 被闭路电视发现
↓
b）等待乘坐吉普车
↓
41）岗哨
a）第一次对付 SWAT 兵
↓
b）第二次对付 SWAT 兵
↓
42）隧道
a）与 LIQUID 车上追逐战
↓　↓
43）结局一　结局二

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES
Text：电玩太郎 Design：Kennie

© 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo

FIREFIGHTER F.D.18™

● PS2 ● KONAMI ●发售中● ACT ● 1人玩● DVD–ROM ●记忆容量 92kb
● 6980 日元● http://www.konami.co.jp/

FIREFIGHTER F.D. 18
Text：小志幽凉 Design：Kennie

由KONAMI推出，以描述消防员英雄拯救火场生还者的动作游戏《救火英豪F.D. 18》（《FIREFIGHTER F.D. 18》）终于发售了，各位玩家可以来体验一下消防员的工作究竟是怎么一回事。虽然现实中的消防员不会像游戏中那样单身潜入火场那么夸张，但游戏本身有一定的难度却是事实。

基本操作（以 Simple 为主）

左摇杆：方向移动	○：喷水／使用斧头
右摇杆：转动视点镜头	X：回避 Step
十字键上：转换武器为灭火筒	L1：锁定
十字键下：转换武器为喷水枪	L2：蹲下
十字键左：转换武器为喷射枪	R1：改变喷水方式
十字键右：转换武器为斧头	R2：镜头重设
△：呼唤同伴使用喷射枪	Select：改变装备／使用道具
□：动作按键	

STAGE1 Tunnel

1-1 生还者数目：8人

一开始的难度不高，大部分的生还者就在眼前，只要向着北面的绿色点走便可。当快要到达第二位生还者的位置时，会发现天花板有倒塌的迹象，可以慢慢地走，看清楚落下物后再前进。当救出接近黄色校巴的第四位生还者后，向上走会出现大范围的地面区域火灾，当遇上这样的火险时马上按X键向下方回避，然后慢慢灭火再前进。而到了最后的部分，由于前方的路被阻塞住了，需要沿右方的走廊继续前进。当成功救出该处全8名生还者后，便通过右上方走廊前的门进入内部救出最后一名生还者。

1-2 生还者数目：4人

一开始前方的路被障碍物阻挡，先按十字键"右"转换武器为斧头，然后按□键将其破坏。当来到版面的中段，遇到大型的风扇机，它会一定间隔地喷出无法扑灭的火柱，这里必须等待火柱停止后马上通过。接着前方的路没有什么太大的危险，一边救人一边往北去，只要优先扑灭已炽热的火炎防止喷出小火球便可。

1-3 生还者数目：2人

在这关中，在地面上布满了电油痕迹，一旦踏上去便会翻倒，尤其是在风扇机前的油迹处跌倒更会损失不少体力，解决方法是直接按X键跳过去，或者按L2蹲下通过，后者要花费些时间但能起到有效的回避作用。在1–2的最后部分，是要跟巨大火炎对决的BOSS战，BOSS会不停地从高空[illegible]中型火球，而不时更会放出地面扩散火炎。由于地面的火[illegible]范围大，加上BOSS的攻击间隔短，所以先扑灭在自己附近的火炎，然后直接把水柱对着BOSS。当看到BOSS放出的火球快要接近了，按R1改为扩散喷水先消灭火球，确认没有火球出现时马上按[illegible]对付BOSS。[illegible]对BOSS也能造成伤害的位置，[illegible]围的火不可收拾时使用，所以在此之前有温存大弹的必要。

STAGE 2-1 Lab. West wing 2F

2-1-1 生还者数目：6人

最初遇到的一堆纸箱，可以转换为斧头或直接按□键来破坏。当来到第2、3位生还者的房间时，在接近炽热的火炎处还会遇到地面扩散火炎，在接近后马上按X键向后方回避。接着往后要对付的火炎并不困难，在最后一位生还者的房间内，要优先扑灭喷出喷火球的火炎，接着按照地图指示前去绿色点便可，有空闲的话可以向天花板上较大的火炎处喷水。

2-1-2 生还者数目：3人

在这一关中，同样会遇到喷水也不能扑灭的火炎，代表该处不能前进只好绕道。当来到最后一位生还者的走廊时，会不断地发生爆炸的火炎，由于爆炸次数有限，有所最好先扑灭火炎至出现通路后再前进。

2-1-3 [illegible]

[illegible]开始的火炎不算很难对付，只[illegible]火炎至出现通路便可向前走救人，来到第二位还者的[illegible]除了炽热火炎外还有纸箱阻挡着去路，如不先赶快扑灭炽热火炎，会不停地受到小火球的袭击。在前去拯救第3、4位生还者之间的走廊部分，会遇到突然而来的扩散火炎，先向后[illegible]生还者在因为门打不开已变成密室的房间中，只[illegible]斧头把右方的墙击破。而最后一位生还者，则经由第5位生还者所在房间右方的门前往。

2-1-4 生还者数目：2人

当成功地在大房间内救出第一位生还者时，马上会出现巨大火炎跟BOSS决战。此战除了在墙边的[illegible]火球就在没有火炎的通道上移动，所[illegible]在圆[illegible]上一边回避，一边看准机会以集中喷水来对付火球，成功把移动火球扑灭后，马上向巨大火炎喷水，直至爆炸后移动火球再次出现，重覆上述步骤进行救火作业。另外，在攻击巨大火炎时，它有可能放出地面火炎，此外只要[illegible]向地面喷水便能解[illegible]。

STAGE 2-2 Lab. West wing 3F

2-2-1 生还者数目：2人

由于前往第1位生还者房间的门被封锁，所以首先要找出开锁的钥匙，而那个钥匙就在右上方的控制室内。利用钥匙进入房间后，小心不要靠墙移动，否则墙边[illegible]往第2位生还者所在的房间。

[illegible] S [illegible] 按键 被上锁之门 [illegible] 灭火筒 [illegible]

2-2-2 生还者数目：3人

在该版面中，首次出现开门时的喷火现象，如果在开门后不马上回避，所受的伤害非常之大。喷火现象除了开门时出现讯息外，还可从门下方涌出的大量浓烟中得到确认。而要救出其他的生还者，其实并不算困难，一边破坏障碍物一边扑灭火炎制造通路便可。

2-2-3 生还者数目：4人

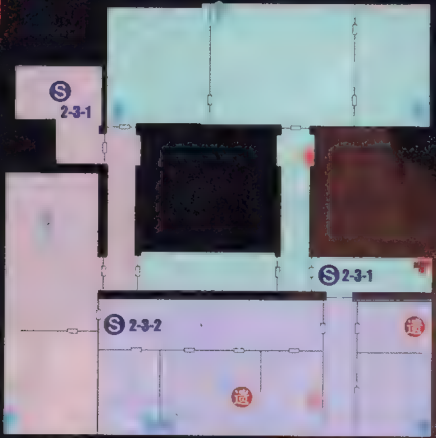
在走廊移动的途中，天花板会有倒塌的迹象，看清楚碎石掉下的位置并马上先行回避。在救出第2位生还者后，虽然上方的门可通往第4位生还者的房间，不过门被上锁不能打开，接着经由上方移动，到达第3位生还者身处的走廊时，留意地面布满油迹要小心前进，救人后并取得该处的钥匙，最后回到拯救第1位生还者的房间，利用钥匙把左方的门打开跟巨大火炎决战。

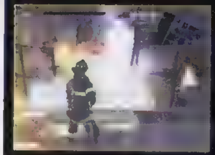
本次的巨大火炎BOSS，会在房间两侧放出火炎，然后从两侧火炎再放出飞行衣服作攻击，由于飞行衣服较难缠，不先行收拾很难对付BOSS主体，首先对付飞行衣服，然后马上向两侧的火炎喷水，只要成功扑灭两侧火炎，出现飞行衣服的数量会大减，此时就有机会集中喷水对付BOSS。经过一段时间，BOSS再次向房间两侧放出火炎，用相同的方法先对付两侧的火炎，然后才对付BOSS的话便没有问题，而剩下的则是留意BOSS放出的地面直线火炎，成功消灭BOSS后，便按照蓝色箭头的指示，爬上通风口前去拯救最后的生还者。

STAGE 2-3 Lab. West wing 5F

2-3-1 生还者数目：2人

这一版中，会首次出现电击机械人，它会放出电击来攻击，在被发现的情况下最好先退避，待其电击结束时立即上前用斧头来破坏它。当来到第1位生还者的房间时，小心上方的电缆会突然掉下来，此时只好按[illegible]前进，另外该处还有[illegible]的炽热火炎喷出小火球，也是必须先行收拾的对象。而来到第2位生还者的房间时，由于围着他的火炎不能扑灭，所以只好以向前回[illegible]方式直接硬闯进去。



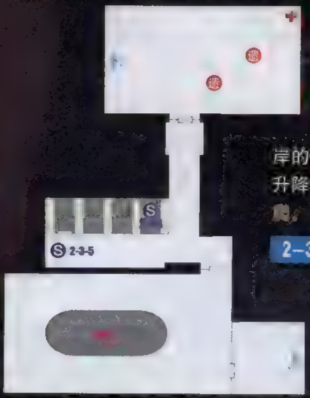


2-3-2 生还者数目：3人

这版刚开始，消防员已经被大量的断电缆和火[illegible]，[illegible]很难完全扑灭火灾后再前进，只[illegible]后便马上前进，另外对付[illegible]近身的火[illegible]，只要小心接近的火炎[illegible]问题了。

2-3-3 生还者数目：3人

在一开始不要忘记先取得后方的回复道具，当来到第1位生还者的房间时，除了不时出现的爆炸需马上进行回避外，天花板上的火炎也会放出小火球来，有必要先向天花板喷水来灭火。而在接近生还者时，注意天花板上掉下来的石块也会爆炸，当遇到时也要马上退后回避。而在拯救第3位生还者时，小心天花板上掉下来的断电缆。



2-3-4 生还者数目：1人

在升降机内的这一版中，只要成功飞越到第三格的升降机上便算成功。当爬上绳子后，按□键可向爬行的反方向跳过去，确认爬到一定高度，对岸的升降机就在反方向时便按键跳过去，而第三部升降机在爬绳后再按□键跳过去，不用刻意再往上爬。

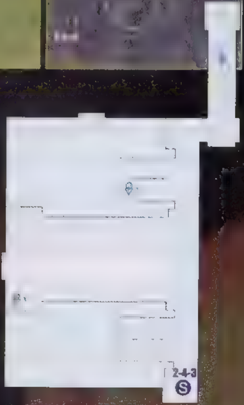
2-3-5 生还者数目：2人

首先前往第1位生还者的房间，成功把他救出可同时取得打开下方走廊大门的钥匙，进入下方的房间，跟BOSS的决战也马上开始。本次的BOSS为3条龙卷形的火柱，随着不停围绕圆桌的转动外，还会用引力将玩家吸入到火堆之中。要有效对付BOSS，首先以回避的跳跃方式远离火龙卷，然后以集中喷水来调正喷水的方式，确认喷水能命中火龙卷后，便按着L1来锁定喷水，并以左摇杆向火龙卷吸引的反方向拉，如此不但能有效命中，而且由于锁定目标后还可移动的关系，所以不用害怕被吸引住而可经常换位。成功消灭一条火龙卷后，便再参上述的步骤调正位置继续灭火。此外，火龙卷不时放出火球和地面火炎，如果没有位置移动时便先把其扑灭。

STAGE 2-4 Lab. West wing 4F

2-4-1 生还者数目：3人

刚开始时，整个走廊都布满了化学浓烟，如果用正常速度移动会引来爆炸，所以必须以蹲下的方式前进，直至到达控制器处开启装置进行排气为止。从走廊进入房间内，会出现讯息要求先找出防火控制器，而控制器就在入口右方的墙上，按键后向天花板喷水能减缓火炎扩散，当然天花板上的断电缆和墙边柜还是要留意的。来到第1位生还者的房间，首先扑灭放小火球的火炎，途中小心掉下的石块，并留意接近生还者后出现的爆炸。当来到第2位生还者的房间，这里也同样是充满着化学浓烟的房间，先按动控制器进行排气，然后用斧头击破玻璃入内。同样地，在第3位生还者的房间也是先排气，但小心脚下过急而引发爆炸。



2-4-2 生还者数目：4人

刚一开始，发现地面布满油迹要小心前进，而当进入第2位生还者的房间时，前方有断电缆的同时，地面还有突然凹陷的部分，不过只要细心观察，不难发现地面的裂痕，只要避开便不会掉进穴内。接着拯救第3位生还者，经由破坏走廊旁边的墙壁进入房间，然后再利用通风口爬到生还者存在的密室内进行拯救工作，最后再经由通风口外，前往楼梯处拯救最后生还者便完成。

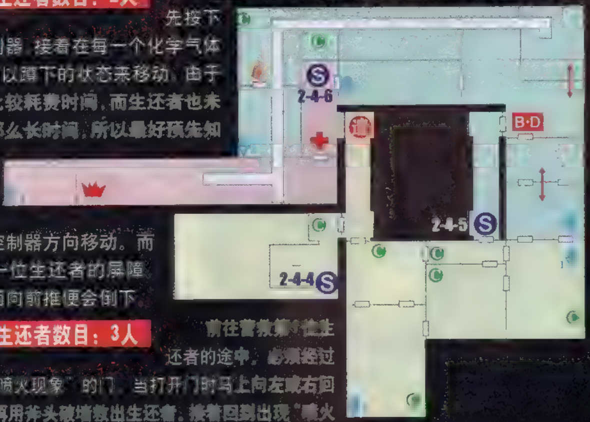
2-4-3 生还者数目：4人

[illegible]突然掉下的[illegible]

第2位生还者，当接近楼梯时出现大量的地面火炎，必须先行回避。到最后营救生还者的部分，房间内布满了炽热火炎，穿插其中的小火球更是令人透不过气来。这里最好使用扩散式喷水，调校喷水位置后便按L1来锁定，以一边喷水一边移动的方式前进，并针对炽热火炎来移动，当成功到达炽热火炎处便用集中喷水来应付。

2-4-4　生还者数目：2人

在这一关中，以开动控制器来排气为主，一开始先按下前方的控制器，接着在每一个化学气体的房间中，以蹲下的状态来移动，由于蹲下移动比较耗费时间，而生还者也未必能等待那么长时间，所以最好预先知道控制器的位置，确保一进入便向着控制器方向移动。而围着最后一位生还者的屏障，将其中一面向前推便会倒下。

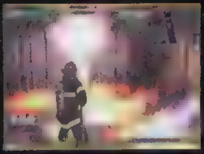


2-4-5　生还者数目：3人

前往营救第1位生还者的途中，必须经过一度出现“喷火现象”的门，当打开门时马上向左或右回避，入内后再用斧头破墙救出生还者。接着回到出现“喷火现象”前的房间，将北面的墙壁用斧头打破，从右上方房间的通风口，到达左方的房间拯救生还者，经由拯救第2位生还者房间上方的门，向着最后一位生还者的位置进发，而途中可找到多个控制器，按下使消防系统开动可以轻松不少。

2-4-6　生还者数目：1人

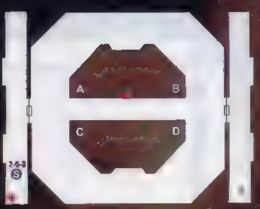
本版中只要一直往前走，打开前方的门便可跟BOSS战斗，本版的BOSS为断掉的电缆管，除两方的小电线不停放出火球外，中央的电缆管还能定时放出强力的火柱，首先向前移动至集中喷水能攻击到的位置，然后先对两侧的电线下手，用集中喷水来对付电线，当其放出的火球接近时便按R1转换为扩散喷水。当看到电缆管发出红光时，代表火柱快要出现了，马上看准机会按X键向左右回避，过了一会儿，电线的攻击模式增加，会向地面的喷气并衍变成火炎，当看到时同样按X键离开气体的范围。成功把两侧电线破坏，取而代之是墙边放出紫电，不过幸好紫电出现前会先出现紫色光，所以看到时马上回避，当然如紫电过多时使用“大弹”也是不错的方法，把BOSS击倒后，便可把墙壁破坏拯救生还者。



STAGE 2-5 Lab. Stairwell

2-5-1　生还者数目：3人

一开始接近楼梯与楼梯之间的窗会发生爆炸，该走廊处的火炎的再生速度异常得快，所以可尝试锁定后一边移动一边喷水，当进入右方的房间时，会首次遇到人型的机械人，被它发现它会以直接前冲的方式放电。如真的被它发现，最好先按X键向后回避，待它停顿的硬直时间上前用斧头来破坏，而在拯救第1位生还者时，只要向露在外面的铁筒集中喷水，铁筒会自动引爆破坏墙壁，但小心误爆附近的铁筒而遭殃。拯救第2位生还者时，按动墙边的消防器可减轻火炎扩散的形势。到前往最后的生还者的途中除了小心天花板上掉下来的铁管和喷火现象外，把墙壁破坏后切记取得钥匙，否则到达生还者的房门前也不能打开。



2-5-2　生还者数目：4人

这版一开始，前方放有不少的气筒，当接近时气筒自动[illegible]，[illegible]走上前吸引气筒后再回避到最下方去，见或以最快的速度通到需要的房间。本次同时会出现3位生还者的信息，不过同样可以按照顺序来拯救，但切记要取下钥匙来开门。而在拯救第3位生还者时，必须以蹲下的方式移动，防止化学气体爆炸。接着，经由拯救第3位生还者的走廊继续前进，把该处的两只机械人破坏后按动墙上的解锁[illegible]，从而前去救助最后的生还者。

2-5-3　生还者数目：1人

本次是STAGE2的最后一版，首先[illegible]开始先取得后方的回复道具，接着进入大厅发生事件后开始BOSS战，BOSS为一个地下中央的火团，会从A、B、C、D四个位置随机伸出火柱进行攻击，其攻击主要为喷气的火炎光线，只要看到其[illegible]马上按X键不停地横向回避便不易被击中。除火炎光线外，BOSS还有火炎球[illegible]火炎两种攻击方式，不过只要转换扩散喷水便能把其消灭。只要不停地追[illegible]火柱来攻击，以最快速度来改变喷水方式进行防御的话，BOSS的体力很快就剩下不多了。到最后BOSS只会不停地放出[illegible]色火球，然后在玩家所处的位置放出火炎龙卷，但只要集中攻击，在BOSS未出招前已能击破它了。看过事件后前去拯救生还者。

STAGE 3-1 Cruiser Ballroom

3-1-1　生还者数目：4人

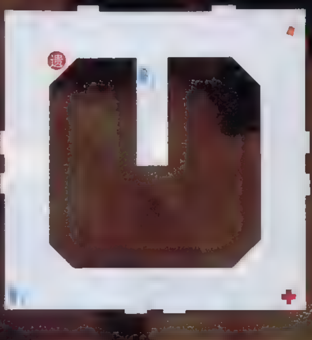
本版中由于遇到突发的[illegible]，所以只能在无装备的情况下展开任务，只要一边前进一边拯救生还者，并取得途中的灭火筒便可，难度方面可以说是比较低的。

3-1-2　生还者数目：4人

接下来是往下走去拯救生还者，在往下走的同时，记着必须取得途中的灭火筒，否则可能出现灭火筒不够的情况。此外，由于没有消防装备，被火烧伤时失去体力的速度会较快，当接近大型的火焰时，由于大部分也会爆出大范围的地面火炎，所以[illegible]到爆炸声时最好向后回避，尤其是遇到[illegible]放出火球时更加不能大意。当到达最后[illegible]位置时，注意爆出的火炎比其他的更大。

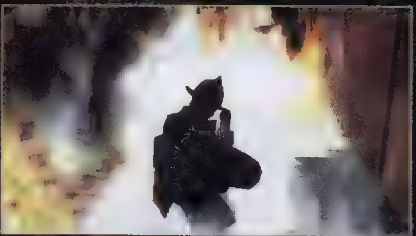
3-1-3　生还者数目：1人

来到大堂的底部，是跟BOSS蜡烛火决战的部分，BOSS的主要攻击方式为不时放出的小火球、在地面扩散的火炎和四面八方的火炎蜡烛。小火球由于出现数量少且频率低，当眼前出现[illegible]向[illegible]，[illegible]地面扩散火炎因为范围大，逐渐吞噬[illegible]令人头痛，所以当没有足够位置回避时应先扑灭地上的[illegible]后火炎蜡烛，虽然飞出的位置是四面八方，但因为BOSS[illegible]招时地面上出现淡淡的光线，而这便是火炎蜡烛的飞行轨迹，只要站在轨迹之间便能安全地回避过去。最后要用灭火筒不停地向BOSS[illegible]，当灭火筒快用[illegible]时[illegible]附近的灭火筒进行补给。



©2004 Konami Computer Entertainment Tokyo

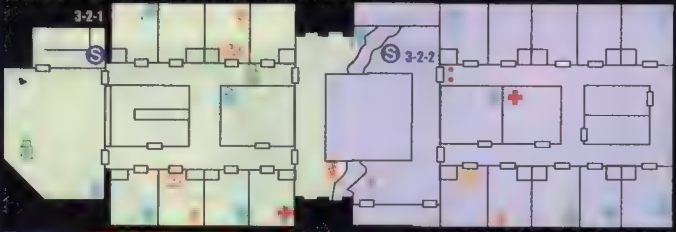
FIREFIGHTER F.D.18™



STAGE 3-2 Cruiser Cabin

3-2-1 生还者数目：6人

从这一版开始，基本武器中追加强力的喷射枪，在储气后可作强力的灭火攻击，不过由于弹数有限所以不能经常使用。由于该版中的火势比以往更猛烈，所以建议当遇到整个画面也是火的情况，又或是用作开路时再使用会比较合理。当推开存在第1位生还者的房间时，马上会出现大型的爆炸冲向大门，所以要站在不动看清楚火的来势，而前方出现的地面火则以横向移动的方式回避。救出第1位生还者，从他附近的门向船中央走，当进入第2位生还者的房间时，小心天花板板上突然弹出来的火炎。接着的第3、4、5位生还者，虽然房间里的火也很猛烈，但仍然在喷水可以收拾的范围内，而最后一位生还者，他所在的位置是船的正中央部分，前进时要小心从天花板上掉落下来的大型钢筋。



3-2-2 生还者数目：3人

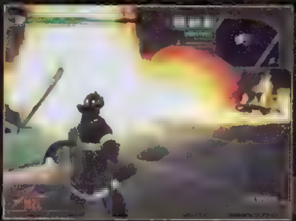
第1位生还者虽然看似跟起点距离不远，但由于左方的走廊被钢筋阻挡着，不得不绕道沿右方的走廊进发，途中的火不大，只要小心上方掉下的钢筋即可。在前进拯救第2位生还者时，在T字路口遇到全画面型的火炎墙迫近，不过使用喷射枪便能将其消散，而在进入第2位生还者房间时则要留意爆炸后出现的飞行衣服，确认全消灭后再上前救助。余下的生还者要拯救不难，认为房间火势过大时使用储气喷水枪即可。

3-2-3 生还者数目：3人

这一关是全游戏中数一数二的难关之一，停车场内不但大部分的车会出现爆炸撞击、天花板板上经常掉下大型钢筋外，地上还会经常出现扩散火炎，可以说在该版中连安全的前进机会都没有。要成功突破此关，首先要知道地图上哪些的废车会出现爆炸撞击，以及当接近哪个位置时天花板板上的[illegible]会突然掉下来，地图上的蓝色长方形为产生爆[illegible]的汽车，细小圆点则是钢筋。当接近这些地方时[illegible]则留意，必[illegible]抱有按键紧急回避的觉悟。记下突发的意外后，[illegible]上单靠[illegible]水而难以收拾的火势，由于到处都[illegible]的火苗，所以最好换出喷射枪优先对付[illegible]，而每当走近生还者时，都[illegible]生还者，因为途中有[illegible]道具[illegible]以不用害怕用光的[illegible]火[illegible]，在不[illegible]时也可用喷射[illegible]消灭，[illegible]这关对地图的熟悉程度相当重要。

3-2-4 生还者数目：1人

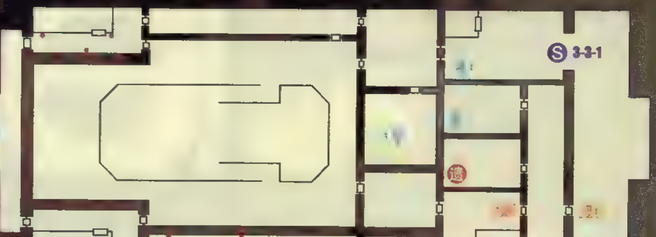
这是跟3部烧着的车辆BOSS决战的一关，在地图上可以看到1个红色、2个紫色点，其中红色点车辆在爆炸后，会牵引2部紫色车辆一同四处碰撞，这种情况就像碰碰车一般。不过在它们四处乱撞前，也将会在碰撞的位置上出现发光点，此时必须先行回避或躲到远处，否则当碰撞出现后未必能够及时回避。由于紫色的2部车辆比较容易消灭，所以应以集中喷水优先对付。当成功收拾2部紫色车辆后，红色车辆的爆炸碰撞速度会变得更快，不过其碰撞的位置大部分都向着车后方而来，所以只要站在车旁边较远的位置便不会有问题，而剩下的就是在车辆接近时移动位置



STAGE 3-3 Cruiser Engine room

3-3-1 生还者数目：4人

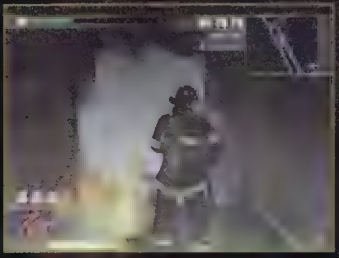
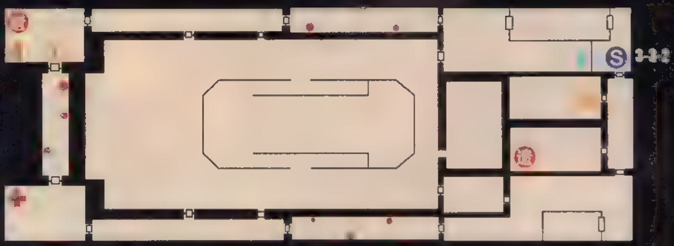
该版的难度不低，由于全层被列入3-3-1的关系，所以要花的时间比较多。在前往第1位生还者处时，留意天花板松脱掉落下来的通气管，以及打开门时出现的喷火现象。而前往第2位生还者的所在位置的途中，只要留意部分走廊从蓝色天花板上掉下来的大石，漏电的通道需要以蹲下的方式通过便可。接着到第3位生还者处，于走廊的蓝点小心掉下来的钢筋，而在长形走廊处则会出现大型的爆炸，最好用喷射枪扑灭。成功救出第3位生还者并取得钥匙，便可前去不远处营救最后一位生还者。



地图说明 S 开始地点 生还者 回复饮料 回复道具 遗失物 按键 被上锁之门 钥匙 灭火筒 巨大火炎 喷火现象 钥匙 能破坏的墙壁

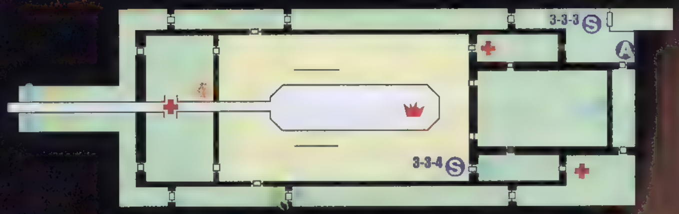
3-3-2 生还者数目：2人

一开始便看到生还者就在眼前，可惜被铁丝网阻隔着需要绕一圈前去营救，当通过下方落石的走廊后，会发现前方的通道被大量的障碍物阻隔，看似需要接近用斧头来破坏，但其实当中夹杂了易燃的油桶，向其集中喷水可使它引爆，如此可减少用斧破箱的时间，当成功进入上方的长走廊时，在后方突然出现渐进式的爆炸，如不及时向前逃走将会丧生火海中，因此前方的油桶要快速破坏，如赶不及大可放出“大弹”来灭火。到了进入第1位生还者所在的房间时，该处存在大量的油桶，引爆任何一个都会产生连锁爆炸，所以最好站在入口前，确认把所有油桶破坏后再前进

3-3-3 生还者数目：5人

这一关虽然最初指出生还者的位置，不过如果就这样从起点往上方通道走的话，由于下方某入口被阻塞住了，所以可能在限时内不到救出所有生还者，因此该版中建议不按照地图绿点的先后次序，先往下方的通路走救出下方的生还者，途中同样会有大大小小的火炎，尤其是天花板上放出火球的火炎更加是优先处理，而走廊处引爆油桶借此引爆铁箱的做法跟上一版相同。当救出第2位生还者并取得钥匙后，经由刚才走过的门进入中央左方的房间，由于该处火势大还有大量的红色火炎，所以最好用喷射枪来逐一扑灭，然后救出第3位生还者，经由上方的走廊前去第4、5位生还者之处，而途中会遇到两扇被锁的门，只要取得第2、3位生还者处的钥匙便能开启。



3-3-4 生还者数目：1人

该战是在船的机动室内跟火球BOSS决战的一关，首先火球BOSS的攻击比较单调，主要攻击为发出数个小火球，平常只要使用集中喷水攻击，当看到小火球快接近时，马上把喉管向上并转换为扩散喷水便可，而地上的火出现过多时再慢慢清理。攻击一段时间后，火球BOSS会突然爆炸放出大量火球，并会移动至中央机关的其他位置，此时先改变为扩散喷水来防御，待BOSS移动后便前去追击。火球BOSS的移动顺序为中层、上层、隔壁上层、隔壁下层、中央等，但由于BOSS移动后地面出现大量的火，所以移动并不容易，遇到火过多及红色火炎球时可毫不客气地使用“大弹”或喷射枪，只要能一直跟着BOSS，并留意地面火的蔓延速度，战胜此BOSS只是时间上的问题。

STAGE 4-1 Plant Storerroom

4-1-1 生还者数目：4人

这一关的难度突然大幅增加，不仅会发现场地内的火势一发不可收拾，有大量的红火喷出小火球的情况，连绵不断的爆炸也使火炎的再生速度极快，所以要完全扑灭火炎再前进已经没有可能了，利用喷射枪打开一段的前进通路后便要向前走，否则只会成为四方八面小火球的攻击对象。说到该版面的攻略，在第1、2位生还者的位置火势虽猛但仍可对付，当遇上过多火炎或火炎墙时便使用喷射枪，当前往第3位生还者的途中，于左下方的走廊处放有不少的油桶，当接近时会产生爆炸，所以接近引诱爆发后便马上向后回避或以扩散喷水来防御，接着前方出现的巨型火墙，当看准其消失的瞬间便能通过，而来到第3位生还者面前时，其左下方的火炎可以扑灭，从该空位进入后去拯救，到最后一位生还者，用直接前往的方法会发现途中的火炎完全不能扑灭，但事实上可以用斧头击破生还者下方的铁墙，用倒塌的铁墙盖着火炎，借此安全救出生还者。

4-1-2 生还者数目：6人

最初的一位生还者在开始点的下方，在进入时周围的油桶突然起爆，此时要马上赶去救人，可利用救人的瞬间无敌时间来回避冲撞过来的油桶。拯救第一位生还者后，在向上走时火势进一步加大，有必要利用喷射枪来开路，在靠上面的位置，更会遇到不能扑灭的火炎，建议沿着右侧，一边扑灭火炎一边前进，该处的火炎比左方的火炎薄弱。当来到第2位生还者的下方时，会遇到定期出现的火炎墙，同样看准熄灭的那一刻向上方移动，并且强行按X键进入扑灭不到的火内。而在拯救第3位生还者时，留意包围着他的火炎不能扑灭，同样需要以强行突破的方式冲上前去。到第4位生还者那里，该处的火猛烈得可怕，站在左方的墙壁使用喷射枪然后直接冲入扑灭不到的火炎包围网中。到第5位生还者处，只要贴着下方铁墙前去拯救，该处的火较弱可以扑灭，非常时期建议使用“大弹”。

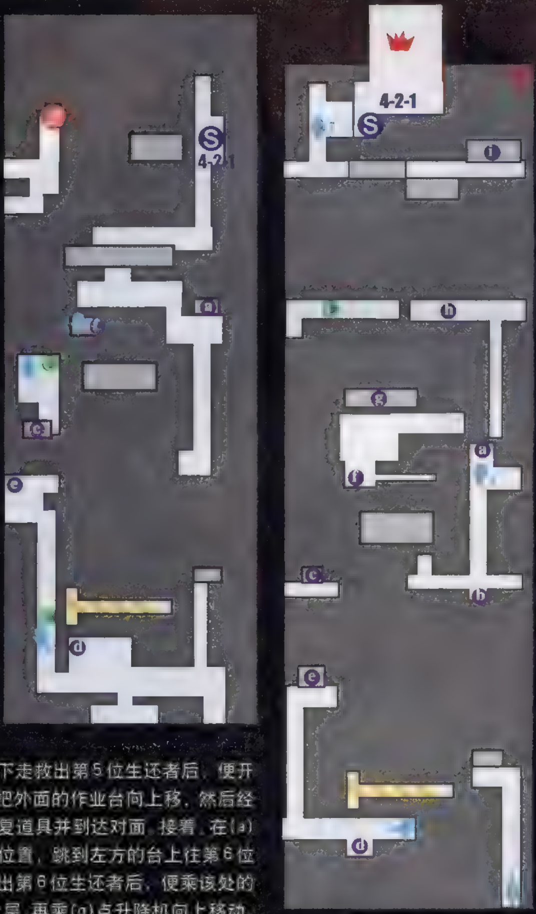
在前往最后一位生还者的位置时，中途出现了大型火团的BOSS，此BOSS会向四周伸出3道长长的旋转火柱，只要不停地顺着火柱移动，站在火柱与火柱之间便可安全了，然后便是找机会来攻击，但要切记火柱旋转至途中会逆转。当看到BOSS收起火炎时，意味着将展开另一种攻击——向上方抛出连续性的火球。

由于火球着地后会产生强力爆炸，所以绝不能让火球着地，把喉管向上以扩散喷水来将其先消灭，在[illegible]后BOSS回复伸出火柱的攻击模式，剩下的便是重复以上的动作。

STAGE 4-2 Plant Control room

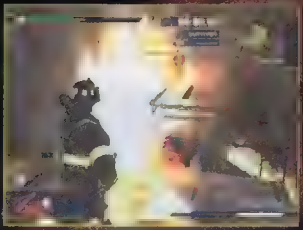
4-2-1 生还者数目：7人

这一关的地形比较复杂，不过出现的火炎并不多，只要按照攻略地图的拯救生还者顺序，火炎的蔓延情况不会过于严重。首先前去(a)点的升降机前往上层，第1位生还者近在咫尺，接着往下走到达(b)点升降机，由于(b)点升降机拥有下方、左方两个按钮，而两个按钮移动位置均不同，首先按动左方的按钮，前往(c)点升降机的位置，然后利用(c)点升降机到下层，救出第2位生还者并按动右方的按键，使踏台靠近第6位生还者。接着折返回到(b)点升降机，本次按动下方按钮向下移动，救出最下方的第3位生还者，利用第3位生还者附近的楼梯到下层，利用(d)点的升降机再回到上层，救出右方的第4位生还者，接着向着(e)点的升降机走，途中会遇到4条墙壁上喷出来的火柱，只要蹲下通过第1条火柱，第2条火柱也能回避，而最后的火柱待其消失后再前进，到达(e)点升降机回下层，向下走救出第5位生还者后，便开动右方的按键，把外面的作业台向上移，然后经由作业台取得回复道具并到达对面，接着，在(a)点升降机的下方位置，跳到左方的台上往第6位生还者处走，救出第6位生还者后，便乘该处的(f)点升降机往上层，再乘(g)点升降机向上移动，最后，按动左方的按钮移动最后生还者下方的台，再乘(h)点升降机向上走便能到达生还者处。顺便一提，乘(i)点升降机可以取得回复道具。



4-2-2 生还者数目：1人

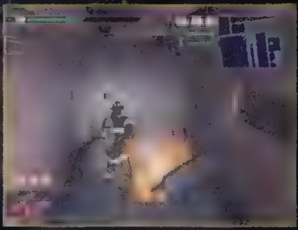
该战是跟火团BOSS决战的一版，而最初必须用斧头打破右方的玻璃进入其中。该战的BOSS最初在下方待机，会使天花板上出现火炎，以及逐一把油桶抛向玩家的位置，[illegible]天花板喷水，防止依附的火炎放出小火球，而当看到油桶向上升时，[illegible]右回避，由于油桶[illegible]，所以建议站在最左端或最右端，然后向着另一边回避，经过一段时间，BOSS可以抛的油桶已全部抛[illegible]，开始向地面发散大型的火炎，这里可[illegible]向地面进行扩[illegible]，如果火势太大则用“大弹”来扑灭，然后看准BOSS停止攻击的时机[illegible]集中喷水来攻击。当然，天花板上的火炎由始至终都是不能忽视的。



STAGE 4-3 Plant Chemical warehouse 1

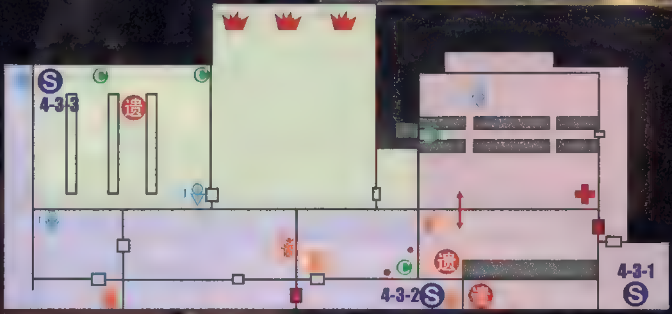
4-3-1 生还者数目：1人

该版的难度比其他的靠前的版面低，首先往上方存在控制器的走廊前进，途中会遇到不少的气油桶阻碍去路。由于时间要求紧迫，所以建议还是按X键向前回避，尽快前去按控制器用来解锁会比较好。接着离开走廊到下方的大房间中，虽然地图上没显示，不过这里是由一扇铁门分隔成左右两边，必须由地图箭头的位置以蹲下的方式来通过铁闸。最后，按照画面上蓝色箭头的指示，站到铁桶上爬入通风口内救人过关。如果要取得下方的遗失物，由于取得后拯救生还者时间大幅减少，所以整个过程的速度必须要快，尽量减少对付途中机械人的时间。



4-3-2 生还者数目：2人

该版同样难度不算高，在前往控制器的途中，小心开门时出现的喷火现象，控制器前天花板倒下钢筋便可。按动控制器后，下方的门锁被解开可以继续前进，不过在进入右[illegible]出现一部黑色的大型机械人，要收拾它需要一定技巧。首先上前引诱它放电，电过后按X键上前用斧头攻击2次，接着机械人开始无敌的自转，所以必须马上向后回避，待它停止后重覆上述的引诱步骤便可。救出第1位生还者后，于下方的走廊可拾到水制炸弹，遇水冲击马上爆炸，收拾完后可以用在最后一位生还者下方的障碍物处。



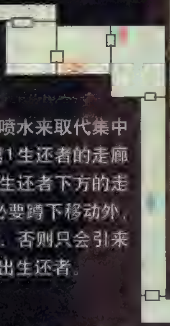
4-3-3 生还者数目：2人

今版是在杂物货库内进行，从地图上看虽然范围广大，但由于大部分的通路被铁闸所阻隔，因此要走的路有所限制。首先从[illegible]第1个控制器前按键，可使该控制器右方的铁闸打开，从而到右上方按第2个控制器，往下方救出第1位生还者，但途中小心受到小火球和机械人的夹击。接着前往右方的房间，跟三个搬运油桶的机械BOSS战斗。本次的BOSS共分为左、中、右三部分，每个部位均会放出油桶作出攻击，由于油桶不能破坏，所以只能集中去回避，而在地图上也可清楚看到油桶的来势[illegible]看BOSS其中一个部位作出攻击，当油桶冲过来时便换位[illegible]时间，会发现BOSS的三个部位同时发出光芒，意味着紧接而来的会使出[illegible]的地火攻击，落雷的情况下事前可看到紫色光芒，走到紫光以外的场所可回避，而地火则站在阻碍物之下便可。[illegible]下的各部位[illegible]化，放出的油桶[illegible]，要回避变得更难了，[illegible]地图上油桶[illegible]回避油桶[illegible]为优先，然后找机会上前攻击[illegible]下一个部位时很难停下来攻击，所以直接上前使用“大弹”也是很不错的方法。

STAGE 4-4 Plant Production Line

4-4-1 生还者数目：1人

该版中前进的路只有一条，所以不会出现迷路的情况，但途中放着不少夹杂着红色火炎的油桶，当喷水时油桶爆炸产生大量火炎。为了令情况放缓，这里用扩散喷水来取代集中喷水，尽量减少油桶的爆炸，而前往第1生还者的走廊时可适度地使用喷射枪。当进入第1位生还者下方的走廊时，那里充满着化学气体，除了有必要蹲下移动外，在按下控制器前不能破坏该处的箱子，否则只会引来爆炸，最后使用斧子击破大门入内救出生还者。



4-4-2 生还者数目：2人

当一开始往楼梯下方走时，会出现像走地烟花般的火炎，先回到楼梯处将其扑灭。在前往第1位生还者处时，在大门前遇上黑色大型机械人，不过对付的方法跟以往相同，但消灭后会发现门被上锁不能打开，在没有选择的情况下只好向左走，在绕道往上方的控制器途中，出现的火炎墙可以用喷射枪来消灭，把控制器前的黑色大型机械人击倒按键后，便把下方的墙壁破坏，经最短的路线前往第1位生还者的房间，然后前往第2位生还者的路不算难，但留意要取得遗失物需要时间，整个过程要够快才好。

4-4-3 生还者数目：4人

该版一开始的路不算过难，只要逐一击破机械人并消灭地上的火，大部分地区使用喷射枪就可轻易通过，接着往北向控制器的房间前进，小心打开门时出现的喷火现象，按动控制器后便往左下方拯救第2位生还者，当拯救出第3位生还者时，爬到下方的通风口，然后再以斧头击破墙壁入内拯救最后的生还者，由于该处放有大量油桶，所以切记不要使用喷射枪或集中喷水。

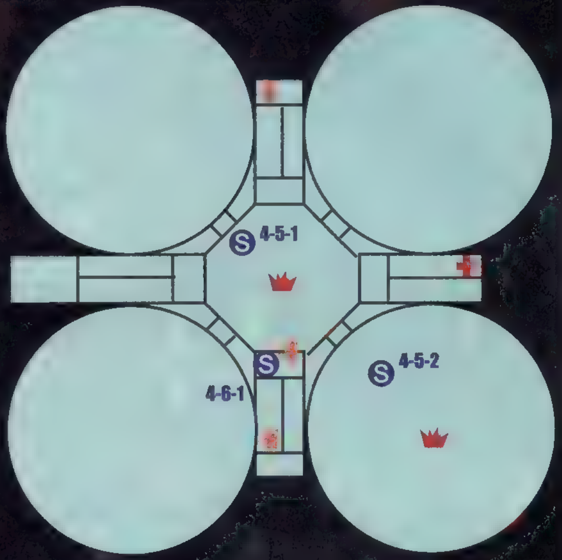
4-4-4 生还者数目：1人

这是跟此版图BOSS火炉决战的一版，当站在高处的运输台上时BOSS便会出现。BOSS的攻击模式主要分为3种，分别是从上方运输机放出投掷物、从下方运输机放出火炎和较少使出的储气一击，投掷物和火炎要对付并不难，只要在它们接近前用集中喷水攻击便能消灭，然后趁着安全的时间向BOSS施以攻击，经口一[illegible]火炉的门关闭，意味着强力的储气一击马上出现，[illegible]上[illegible]右[illegible]直至攻击完全停止再回到运输台上攻击，[illegible]并不困难。

STAGE 4-5 Plant Tank

4-5-1 生还者数目：0人

由于突发的意外，被迫跟另一位同伴分开，独自前往工厂的油塔之上，而在面前的，就是一切放火事件的元凶Jason Hunt，在这里将会跟他进行最后的了断。Jason Hunt会使用喷火枪追着玩家攻击，由于没有时间停下来的关系，所以只好暂时回避，不停地绕着Jason Hunt不会被火烧中，经过一段时间，Jason Hunt的燃料用尽，开始停下来更换新燃料，趁着此时机马上接近他，用喷射枪作近距离的攻击，要留意喷射枪给予Jason Hunt的伤害，会根据射击的距离而定，所以相距过远时给予的伤害并不大，如果发现喷射枪的弹药用尽，只要回避一会儿，可以在场上拾到补给品，所以不用担心弹药会用光。



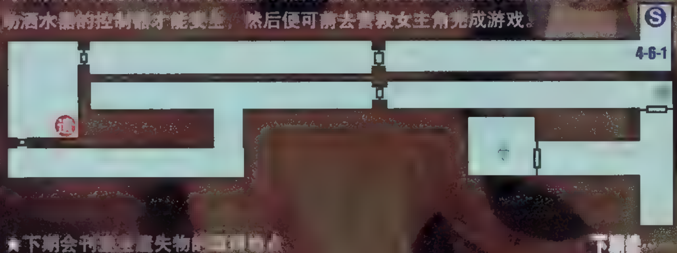
4-5-2 生还者数目：0人

紧接而来另一场对BOSS战，对手是议员的近身保镖，保镖主要攻击为近身的拳击，当受伤或拉远距离时，则向着玩家的方向冲过来，任何一招攻击的伤害都是不能搞笑的，要有效地对付保镖，首先要站着等待保镖过来，当看到他出拳时便马上按X键向左或右方回避，由于保镖出拳后出现硬直，所以是储气攻击的最佳时机，储气并调校最佳方向来攻击，接着，保镖必定会使出冲撞反击，所以攻击后要马上拉远距离，待快被他撞上时按X键向左或右方回避，然后便重复储气攻击的步骤，由于保镖的防御力高，所以15发喷射枪并不足够用，用光后只好等待补给道具出现。

STAGE 4-5 Plant Tank

4-6-1 生还者数目：1人

在这最后一关中，主要目的是前去拯救女主角，第一部分是从油塔前往工厂内，一开始在南方的走廊，从东方的楼梯往下走，北方的楼梯往上走，西方的楼梯往下走便能到达，进入工厂后，向前走一会儿后方出现大爆炸，如不在火炎冲过来前逃走，只会被火炎所吞噬。上方部分的走廊用斧头把障碍物清除后前进，但小心因为地上的积游而滑倒。而来到下方的走廊时，时间不再允许破坏箱子前进，只能从箱子间的缝隙穿过去，直至到达右下尽头按防洒水器的控制器才能获生，然后便可前去营救女主角完成游戏。



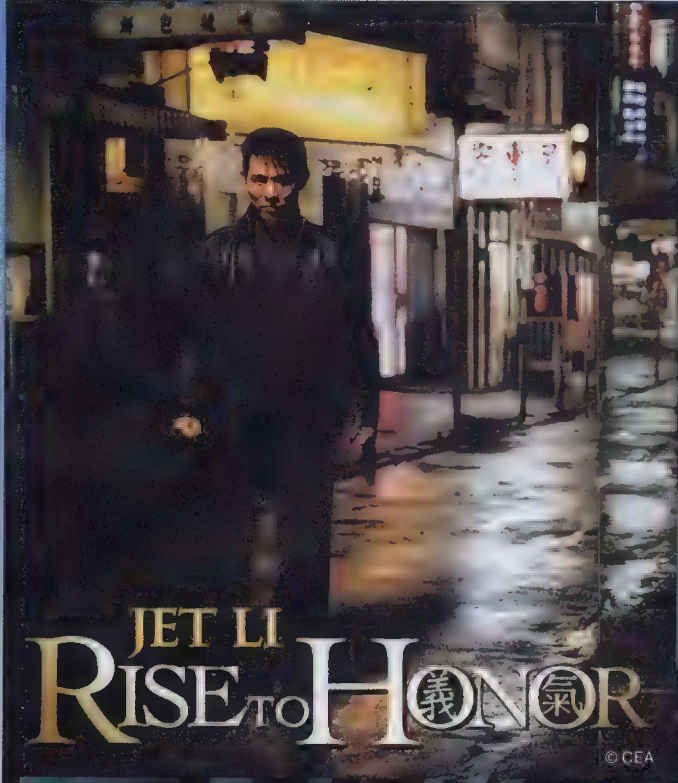
★下期会刊[illegible]失物[illegible]

下期续

● SCEA ●已发售 ● ACT ● DVD-ROM ●记忆容量 KB ●美版游戏
● http://www.scea.sony.com/ ● DUAL SHOCK 2对应

义气

Text：义经 Design：SL

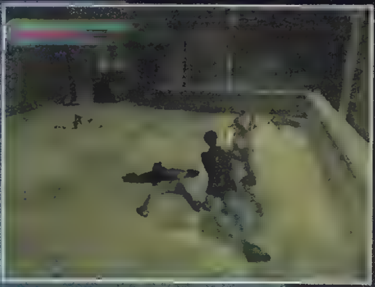


游戏操作

左 ANALOG	移动角色
右 ANALOG	攻击、射击、移动游标
L1	使用必杀技
R1	防御／特殊动作
L2	自动瞄准物件
R2	自动瞄准人物
△	取消／游戏操作显示
○	能力计说明
×	决定
SELECT	开关能力计显示
START	暂停游戏

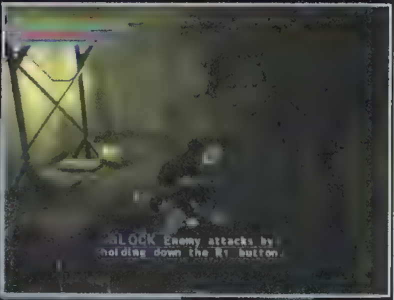
近期的家用游戏开始进行中文化，然而至今为止的所有中文化作品的配音都是普通话。但刚推出的美版游戏《义气》，就大有不同。以李连杰作主角造型，再加上大量的粤语配音，对广东和香港等地的玩家而言，可以称得上是首个这么有亲切感的游戏吧！现在为各位送上这款游戏的攻略。

攻击



玩家只要随意推动右ANALOG杆，主角就会向相同的方向作出攻击。普通的攻击最多可以连续5次。除了一般的攻击以外，当画面上的红色能力计闪亮时，按下L1，再推动右ANALOG，就可以使出必杀技攻击。与一般攻击的不同就是必杀技攻击不设连续次数上限，加上使出时四周的敌人动作会变慢，因此可借此机会向敌人作出猛攻。不过使用必杀技所需的能量消耗后，就要把敌人打败或通过剧情才能回复。

回避反击

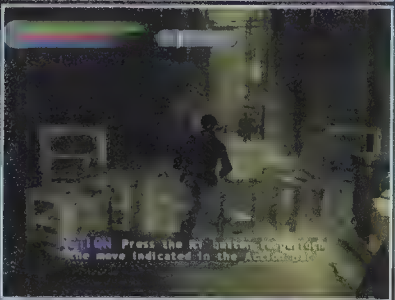


游戏中不可以只使用攻击。当被敌人围攻时，就要利用回避与反击的功能。在主角被敌人攻击时，只要按下R1，角色就会自动躲过敌人的攻击。若在按下R1的同时，推动右ANALOG，就可以捉住敌人，使用关节技与投技。除此以外，同时按下L1和R1时，推动右ANALOG，还可以进行回避反击。但要紧记一点，进行回避的同时，画面上的蓝色能力计会逐渐减少，当能量耗尽时，主角就不能进行回避。不过与必杀能量不同，只要休息2秒，回避能量就会自动回复。另外若使用反击(L1+R1+右ANALOG)，在进行攻击的同时，角色的必杀能量也会减少。

射击

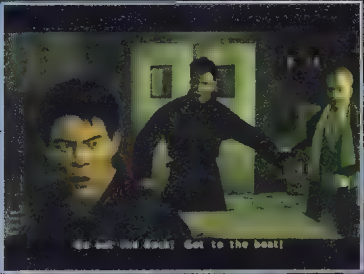
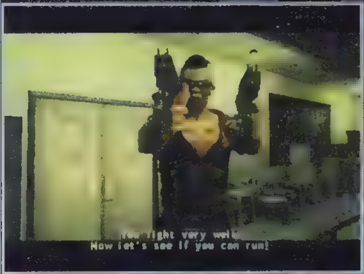
除了格斗战外，游戏中也有不少枪战场面。每当进行到这些情节，就会自动转为射击模式。在射击模式的过程中，只要按下R2，然后推动右ANALOG，角色就会自动对目标方向的敌人进行射击。由于有连射功能，加上子弹数量不限，所以玩起来非常爽快。除了攻击敌人以外，在射击模式中，只要按着L1，移动右ANALOG，就可以找出能破坏的物品，按下R2将它们破坏，经常会产生比直接攻击更佳的效果。

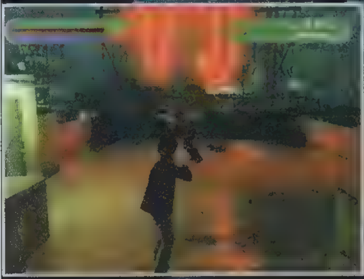
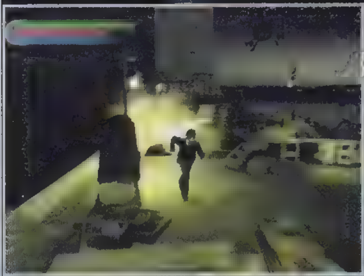
香港篇



按照美版游戏的惯例，游戏开始阶段，一定会有练习的部分。剧情完结后，游戏正式开始，画面的下方会显示出各种的提示，只要照着办，就可以顺利进行。首先要追踪逃走的敌人，沿路会有不少障碍物，当画面出现“JUMP”的提示时，按下R1就可以跳过。同样当在爬梯前出现“CLIMB”的字样时，按下R1就可以沿梯往上爬。基本上只要模仿逃走中敌人的动作，就可以顺利通过。

到达天台后，将喽罗们逐一击退，当追到另一个天台，将喽罗们打败后，就会出现一个身穿绿色衣服的敌人。他的攻击相当频密，以普通攻击应战，可能会被击败，最佳办法是依照指示利用回避反击，将他击倒。将所有敌人击退后，剧情就告一段落。

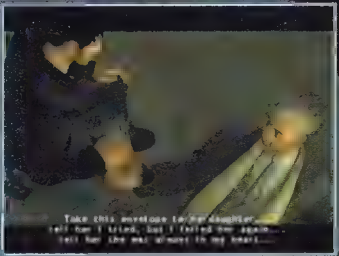
另一段剧情结束后，主角要在餐厅击退敌人。在这里会先后会出现三批敌人，将他们全部打倒就可以继续前进。在一楼的战斗中，玩家可以利用R1，拾起物品作武器向敌人攻击。当到达二楼后，主角就会被敌人以机关枪扫射，必需不停向前跑，同时利用R1越过障碍物，由于被射中会使体力大幅下降，甚至立刻死亡，因此必需留意。绕场约一周后，对方的子弹就会用尽，进门后，就会再度出现两批喽罗，活用反击应该可以轻易将他们打倒。在击退所有敌人后，利用椅子把刚才枪击主角那敌人所在房间的窗户破坏，就可以跳进窗内。

继续前进就会到达一个厨房，厨房内除了一般的喽罗以外，还有一名手持菜刀的厨师。将所有作攻击的人消灭后，就会进行射击部分。沿途利用障碍物作掩护，将敌人击退。在走廊尽头有一个手持机关枪的家伙，千万不要与他正面交火，只要配合L2，将他前面的油桶破坏，就可以一击将他消灭。

到达天台会遇到两名双胞胎敌人，他们会同时作相同行动，协作性很强。由于场地的原因，要将他们分散并逐一击破相当困难，但只要经过一段时间，就会二人因剧情而自动离开。

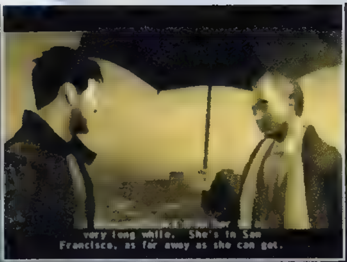
接到电话后，主角马上向码头进发。首先开始的就是一连串的射击战，沿路一面找掩护一面将敌人击退。枪击战完结后，就会有大量的喽罗，必需将他们全部消灭才能继续前进。击退首批敌人后，就会突然出现一部直升机，向主角进行射击。对应方法与之前的机关枪扫射相同，就是不停逃走，不过本次可以躲在掩体后来避过对方的攻击。躲过数次直升机的攻击后，就会发生主角击落直升机的剧情。随后，主角的老板就会被枪杀，而香港篇也告一段落。

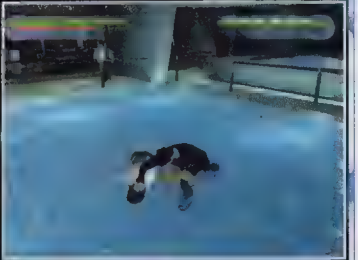
三藩市篇



来到三藩市后，主角为了达成老板的遗愿，将信件交给老板的女儿MICHELLE，于是便找住在三藩市的朋友CHI，但是当主角打算前往CHI所在时，一些类似保镖的人出现阻挠，将楼下的敌人清理后，就可以乘坐升降机前往酒吧，这时刚好CHI被人从高抛下，随后马上就会出现一大批敌人。对方的数目和体力与香港篇出现的喽罗们相比都增加不少，不过只要接近酒吧的位置，酒吧内的人就会替主角攻击敌人。

击退所有喽罗后，就会出现一名耍“醉拳”的首领袭击主角，而场地也会变成一个水池。这名首领最大的特色，便是会不停地进行“回避反击”，避过主角的攻击后，马上捉住主角并压进水里。而要打败他，玩家就只有“以彼之道，还施彼身”，先保持着回避的动作，当他进行攻击时，就把握机会捉住他压进水里。不过当首领的体力降至一定程度以下，反应就会加快，不但会主动捉住主角，还会躲过主角所有的攻击，当出现这种情况时，就要看准机会使用必杀技将他击倒了！





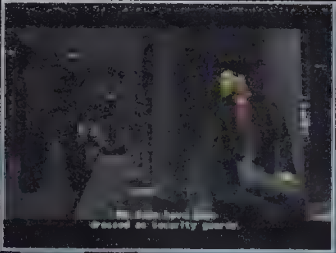
击退这名首领后，接下来要面对连场苦战，首先是升降机内的困兽斗，成功击败对手后，就要面对几场以一对三的战斗。而且所有敌人都是手持武器的，即使主角进行回避，也会被击中，而每当倒地起来时，都有可能被偷袭，最坏的情况，还会完全失去反击的能力。由于房间两侧被陈列架所分隔的地方范围较窄，若能引诱敌人集中在一起，然后利用这个地形来进行攻击，就可以同时击中多名敌人，取得他们的武器后，更可作大范围的攻击。

成功离开后，就会马上开始进入另一段落，战场由室内变为室外，格斗战变成街头枪战。与以前的枪战一样，在掌握好敌人的行动前，首先躲在掩体后。而除了攻击敌人以外，沿路有不少可供破坏的物品，只要将它们击破，对战况也有一定的帮助。

枪战结束后，主角就会被一辆汽车所困，被逼与敌人交手。而同时出现的敌人数目增加至四名，要活用回避与反击，才能将他们击倒！清理喽罗后，会出现一名壮汉，他擅长投技，要小心。玩家可以利用周围的物品对他进行攻击，当他短时间失去知觉时，马上作出连续攻击。成功打倒他后，喽罗再度出现，消灭他们就会进入下一段剧情。

交通意外的剧情后，马上会出现一大群喽罗向主角攻击，同时出现的数目更多达6人，必需活用反击。成功将他们全部击退，会出现骑着摩托车的飞车党，玩家必需在他们接近时，同时按下L1和R1，这样才可以将他们击落，而且要阻止他们再上车。由于在击倒所有飞车党之前，敌方的喽罗是会不断出现的，因此最好尽量集中火力向飞车党攻击。到了后段会同时出现四名飞车党，必需看准机会进行反击。

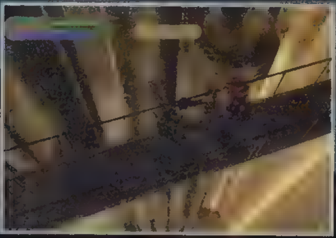
主角和CHI来到一个地方寻找MICHELLE，这里的敌人全部都是拿着手电筒的警卫，因此必须要像《MGS》那样实行潜入战。由于敌人的视线范围等于他们手电筒探照的范围，玩家只要躲在暗处，等待其离去后便可跟上将其打晕，但要小心的是某些敌人很机警，当听到主角的脚步声便会转身查看，必须要留意。站着不动的敌人会将手电筒会左右探照或突然熄灭，玩家要在探照范围移开或熄灭时，绕到敌人身后或直接给予袭击。遇到双人协巡的警卫时，必须要使用附近的垃圾桶先击晕其中一个，再上前处理另外一个。而其中的一组协巡的敌人，由于转身时探照的范围不同，所以玩家大可紧跟在他们中间，待其转身后再使用上述方法解决。



通过警卫的阻挠后登上二楼，主角发现MICHELLE正被喽罗们围攻，这时画面右上方会出现MICHELLE的血量计，当其耗光后便会GAME OVER，因此要迅速将通道上的喽罗击倒，赶往救助MICHELLE。由于处于狭窄的通道关系，玩家大可使用投技把敌人摔下楼，节省时间。当把喽罗消灭后，便可遇到MICHELLE，怎料她以为你是和喽罗们一伙的而慌忙逃跑。正常地追逐MICHELLE是不可能接近她的，所以要在越过铁架后马上向左跨过栏杆，经横梁到达对面平台，这才可以把MICHELLE拦下。和MICHELLE相认后下楼，会遇到一个叫SUNG LUNG(成龙？)的首领，他会先呼唤喽罗对主角二人进行攻击，玩家可在这时熟悉一下双人协力攻击。只要对着MICHELLE使用投技指令（R1+右ANALOG）便可发动双人协力攻击，由于是集二人之力，所以威力很高，而且当红色能力计闪亮时，按下L1，再摇动右ANALOG，更可同时攻击四周的敌人。把喽罗消灭后便要对付SUNG LUNG，利用双人协力攻击可轻易打败他。

CHI带领主角和MICHELLE到一破弃的教堂避难，正在交谈间，敌人破窗而入，消灭三批喽罗后，会出现手持电棒的敌人，被其攻击后不但减血，而且还会把红色能力计和蓝色能力计减去一大半，因此要优先解决。消灭两批敌人后，会有一批血少但很灵活的敌人以及一批全部手持电棒的敌人先后出现，要小心对付。接着会出现一个连续技很厉害的敌人，但其实运用回避反击便可轻松对付，把敌人全灭后会进入枪战，只要优先消灭特种部队，很快就可结束战斗。接着会发生剧情，敌人捉了CHI并使主角二人束手就擒。

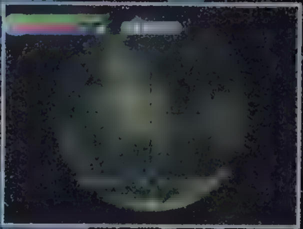
敌人把主角关到了一个暗房，并派了大量警卫看守，但必须想办法逃出这里，援救CHI和MICHELLE。首先跳上头顶的水管躲藏，待敌人进来后将其压晕，出去后使用同样的方法解决另一个，接着继续利用水管躲开敌人手电筒的探照范围，待其转身后再进行袭击，利用椅子处理了两个敌人并把另一个敌人打下玻璃后，便可从右边的暗处前进。利用水管躲过敌人的探照范围前进，在一扇门里站着一个没有破绽的敌人，这时应先收拾右边靠墙打盹的另一个敌人，然后门里的敌人自然就会走出来了。消灭了一批警卫后，打晕守门的敌人，利用Z字跳上高处，并在边上拉动大绳开关便可离开这里。



消灭两个胖子后来到悬空通道，利用地形把警卫摔下楼，到达另一座建筑物。在前进的途中消灭几批喽罗后，会遇到一个比较厉害的敌人，但使用回避反击和投技便可轻松将其击败。场景一转，会变成枪战，在这里要小心一种背着氧气罐的敌人，他们的近身攻击力很高，而且被消灭后会爆炸，所以要和他们保持一定的距离才进行攻击。

小心消灭一群手持武器的喽罗后，就要和手持镰刀的BILLY对决。BILLY回避力很高，甚至连回避反击都能躲开，所以只能先回避他的连续技，待其最后收招时出现短暂停顿再给予攻击。当BILLY的血减去一半时，便会使用双镰刀攻击，因为连续攻击数过多，所以会导致蓝色能力计耗尽而不能回避，建议玩家先破坏场地上的木箱，获得两根木棍，然后将其向BILLY投掷，就可以利用他出现短暂硬直时间进行攻击。其实有一个更简单的方法对付BILLY：战斗一开始便获取木棍，然后扔向BILLY，躲开BILLY拾回木棍，再扔，这样来回数次便可打败BILLY，虽然比较浪费时间，但却可以做到滴血不伤。剧情过后，CHI为救MICHELLE而死去，主角和MICHELLE决定回香港找KWAN报仇。

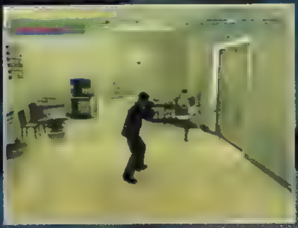
再战香港篇



刚回到香港的码头，MICHELLE便遭到敌人的阻击，主角为抓凶手便追了上去。先打倒几名小喽罗，再往前走就会遇到一个由三名敌人摆好的阵势——当玩家进行攻击时，上方的敌人会向玩家投掷渔罐，十分讨厌。第一个敌人的连续技比较多，可以先用回避反击，待其硬直后再进行追击，但在中途要小心上方扔下的渔罐，及时按R1可躲过；第二个敌人很麻烦，首先要躲开他的投技，然后再对其进行攻击，需要注意的是尽量不要与他拉开距离，因为他会冲过来实施投技，这招在狭窄的场地里是很难避开的，而且在攻击过程同样要小心上方扔下的渔罐。当二个敌人消灭后，很容易就能收拾第三个敌人。继续向前走，拉动开关，用吊着的鱼砸倒下面的敌人，拉动另一开关，在货物移开的同时等上高台，利用滑索到达对岸。

下岸后是一条漆黑的长廊，敌人会在暗处和窗户中突然冲出，将主角撞到下方的平台，所以玩家要时刻留意画面情况，按R1躲过敌人。如不慎被敌人撞下长廊，这样便会视角就会改成阻击手的主观瞄准镜视点，玩家要尽快走回最左方，利用梯子或箱子登回长廊，但在途中若听到子弹上膛的声音，应马上躲于掩体后，不然就会被一枪爆头，但有时玩家必须以身犯险，要冒着爆头的危险到平台右方拉动开关，移开在长廊上挡路的木箱，要留意的是木箱移开后是有时间限制的，玩家应尽快返回长廊并通过木箱

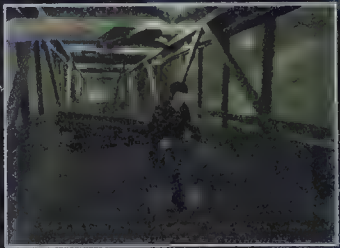
挡路的位置，不然又得再下去当“口水阻击手”的目标了。



到达长廊尽头后，便会看见那唾液腺异常发达的阻击手，但他除了话比较多外，实力也不容忽视。他会不停地作出射击，若随意向其攻击，失血就会很严重。但他在每一轮攻击完毕后都会出现一瞬的停顿时间，只要在这个机会攻击，就能对它造成伤害。除此以外，玩家还可以利用他跳跃的时候，攻击他所到达位置附近的物品，对其造成伤害。当阻击手的体力消耗到一定程度，他会退守到后两条船上，并且加快了攻击频密度。玩家必须在后排的掩体中躲藏（前排会被头顶物品砸伤），待其停顿后再进行攻击，注意不要长时间躲在同一掩体后，因为这样掩体会被敌人子弹破坏。

解决阻击手过后，场景会变为医院，MICHELLE 被一个敌人假扮的护士捉走。消灭几批最低级的喽罗和几个胖子后，刚才那假护士就会亲自来对付主角。其实她很好应付，先阻止她使用场地上的物品进行投掷攻击，再使用回避攻击接追打的方法便可搞定。

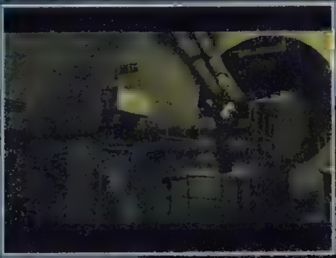
下电梯后会进入枪战，由于这里的敌人火力比较猛，所以要尽量找掩体躲藏，一开始先躲在电梯内，待敌人出现间隙后便可射杀火力封锁电梯的四个敌人，然后边躲边打地前进，在一条长廊末端会有一拿重机枪左右扫射的敌人，可利用其扫射时的间隙期冲到下一掩体，然后用 L1 近距离射爆他所躲藏柜台前的氧气桶。继续杀向前会看见一张病床，只要躺上去便会自行移动，玩家只需要直接或射爆氧气桶间接地攻击不断出现的敌人即可。接着会出现 4 个扔氧气桶攻击的敌人，由于他们穿着防弹衣，主角手上的枪不能伤害他们，所以要用 L1 瞄准他们手上的氧气桶射击，将其炸死，但要紧记不能在太近的距离射爆氧气桶，因为这样主角也会爆风所杀伤的。



继续搭乘电梯进入第二阶段的枪战，一出来便又遇上一个重机枪手，可用前面所教的方法对付，但在前进的途中会有两名喽罗出来捣乱，玩家要在扫射的间隙期先将他们消灭，继续边躲边打地前进。在尽头又可以搭乘“病床战车”，将敌人消灭后便可离去。

主角到达医院的栈桥，忽然发现有一胖子喽罗在引爆栈桥上的炸药，所以现在能做的只有——跑。不断向前跑并越过障碍后来到天台，可惜还是来晚了一步，MICHELLE 已被敌人用直升机运走了，为了救回MICHELLE，主角决定和KWAN来一个了结。

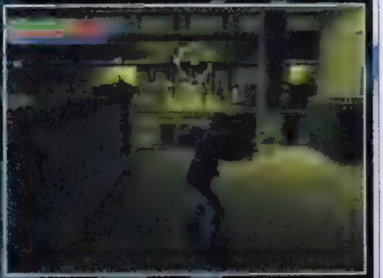
场景一转，主角来到KWAN所在的大厦，并潜入了地下水道，但想不到在这肮脏的地方竟然有大批警卫，看来主角又要做SNAKE了。先打晕路上的四个巡查中的警卫，第四个会在转身后再次回头检查。继续前进，在某一通道的凹口会有一坐着的警卫，要先走近引发他出来，马上向回走躲起，待其手电筒熄灭后上前把他和另一警卫逐一打晕，然后攀上右边大管上的平台，越过下方协巡的两名警卫。向前又有三名警卫，先避开蒸汽收拾第一个；第二个应等其巡视完凹槽，返回后再收拾，小心他会回头；第三个则要攀上平台，待其转身后再跳下袭击。因为前方有多名警卫协巡，所以经常要攀上平台越过凹槽中他们的探照范围，特别小心上下探照的那个，要等他探照范围缩到最小时才能通过并尽快躲下。



走出下水道后，马上就遇到了6个以上敌人的围攻，必须熟练运用回避、回避反击和投技等各种技巧才有取胜的把握。消灭敌人后继续向前，攀过一条铁杆后，又遇到大批敌人围攻，由于这里的场地比较窄，而且还有拿电棒的敌人，所以难度比刚才那场战斗高很多，但如玩家懂得利用梯子使出“踩墙踢”的话，那么这场战斗就会轻松很多。

接下来才是游戏难度最高地方，主角必须通过二层场景，但在前进过程中会受到对层的敌人猛烈的火力压制，所以一定要在藏身掩体确认安全后才前进。由于场景里的敌人是杀不完的，而且当中有不少在掩体保护下不能直接攻击的敌人，不过只要留意四周的环镜，利用可破坏的物品，就可以安全地把掩体后的敌人收拾。

通过这两层后搭乘电梯上楼，出电梯就会与一大批敌人发生枪战，在枪战过程中，还是要优先解决拿机关枪的特种部队，另外要经常保持着移动的状态，躲开那冷兵器攻击的敌人。枪战结束后，那两个双胞胎敌人会再次出现挑战主角，但对于经过了千辛万苦才来这里的玩家来说，他们已经是小菜一碟了，只要活用各种技巧，并把他们分散以进行单对单攻击，便不难将他们消灭。



最后首领战

到达顶层，就会与KWAN发生首领战，KWAN虽然前后需要打败三次，不过在整体上使用的招式并没有多大的分别，最有效的方法就是利用反击将他击倒。一开始先躲开他的投技，然后用反击对其进行攻击，大家不用担心红色能量计会用光，因为在此战中，红色和蓝色能量计都是会自动回复的。当他的KWAN的体力降至一定程度，他就会把房间变成一个密室，同时放出大量毒气。这时画面会出现一条“AIR”计，在战斗中 AIR 会不停减少，耗尽就会 GAME OVER，回复的方法就是把 KWAN 用投技捉住并夺过他的防毒面具，这样就可以在补充 AIR 的同时给予KWAN 伤害。但KWAN很难直接捉住，所以要先近距离吸引他进行攻击，然后使用反击并冲上前使用投技。与刚才一样，KWAN 在体力降至一定程度时便会进行第三战，在此战中 MICHELLE 会被悬在空中并且体力会渐渐下降，当耗尽时 MICHELLE 就会堕楼导致 GAME OVER。所以玩家在攻击 KWAN 的同时要时刻注意 MICHELLE 的状态，当她体力所剩无多时便要过去对其使用投技指令，这样便可以回复 MICHELLE 的体力。在对付 KWAN 时，只要不断使用回避反击和他格招，主角就会使出威力很大的无影脚，非常帅气哦！

当打倒KWAN后，就会有最后的剧情，想不到真正的幕后黑手是这么猥琐的一个人！

© 2003 ARUZE CORP.All Rights Reserved. © 2003 Nautilus

攻略二

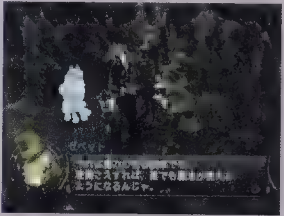
恶魔·人

在本次攻略开始之前，先重温上回的故事内容。帝国军少尉嘉玲率领小队突袭法国北部东尼村的一座古老教堂，岂料却遇上一头实力超强的恶魔，结果，除了嘉玲一人之外，全队士兵均被歼灭。其后，经过上司的批准，嘉玲再次带兵前往该处调查，然而本次她还要肩负另一项任务，就是担当“那个人”的向导。目前德军已向法国北部国境进侵，东尼村是行军路线上一处必经之路，所以务必尽快把它占领。而上司委托嘉玲引领的“那个人”，其实是自梵蒂冈而来的尼古拉斯·干纳枢机卿。在出发之前，嘉玲跟随尼古拉斯前去梵蒂冈的艾普拿塔拿取一件重要的东西。艾普拿塔又称为“赎罪之塔”，以前专门用来监禁政治斗争败退的贵族和危险的思想犯人，此刻塔内到处都有幽灵和怪物出没。在艾普拿塔顶层将蝙蝠怪物消灭后，尼古拉斯在台座上取得一件驱魔的器具。

不久，嘉玲和尼古拉斯已带兵抵达东尼村的教堂，“恶魔”随即再度现身，意想不到的是此魔物竟然由一名青年变身而成。听到青年与尼古拉斯的谈话，嘉玲才知道尼古拉斯使用卑鄙手段把一名小女孩珍露掳走，目的是威胁青年就范。原来尼古拉斯早已知道青年的身份，本次前来目的就是用尽任何办法都要把对方解决。就在这时，嘉玲不满尼古拉斯的处事方法，向其手下开枪，成功把小女孩救出。与此同时，尼古拉斯抢上前企图攻击嘉玲，青年立即出手帮忙，虽然成功地把尼古拉斯击退，不过自己的胸口却被驱魔器具插中。

画面一转，青年正身处野外之中，此时小女孩珍露把饭菜带给他，不久，一位老人也走到这里来。吩咐珍露回家后，一老一少开始交谈。然而忽然之间青年来到一个黑暗的空间，更可怕的是，眼前所见小女孩已遭遇不测，青年悲痛得大叫起来……青年随着叫喊声苏醒过来，这一刻他已身在一个山洞里面，而洞中除了嘉玲之外还有刚才梦里出现的老人及一只白狼。

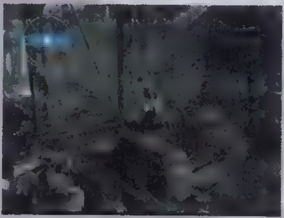
经过互相介绍后，终于知道青年名叫胡诺(ウル)，而老人原来是一位名叫积比达(ゼペット)的木偶师。由于现在东尼村已被军队占据，

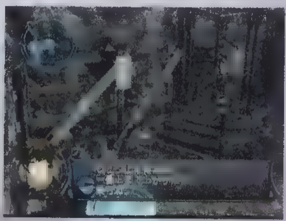


回去的话恐怕非常危险，于是积比达提议一起前往巴黎，因为该处有一间他的旧居。另外，早前在教堂内胡诺的身体被驱魔器具所伤，据积比达所知该器具又名寄生树，相信已把咀咒附加在胡诺身上，令他失去变身的能力。走上前与积比达谈话，从他手中得到名叫“フォカロル”、“アントラス”、“フルフル”等纹章，只要将它们装备在身上，就可以使出魔法技。然而胡诺对魔法全无兴趣(记不起咒语)，最后只好把纹章交给积比达和白狼布兰卡(ブランカ)使用。

重获融合力量

一行人离开山洞沿着“欧丹奴森林(アルデンヌ)”的小路而行，很快便受到魔物的袭击，不过敌人的实力只属一般，很轻易已将它们解决。与此同时，尼古拉斯的手下尼里(レニ)正带着兵士追上来，相信很快会发现胡诺等人。欧丹奴森林内的小路四通八达，假如想节省时间的话可选择“B”线前行，“1”位置是一座吊桥，在附近的控制台依次序“中央、左边、右边”拉动把手，就可以令吊桥降下来。(选择“A”路线前行，虽然路线较





复杂，不过能够拿取较多道具物品，地图上的“E”位置是一部升降机，只要将途中找到的“电池(バッテリー)”装上，就可以令它重新启动，升降机连接着三层地区，可自由选择到达的层面。)

来到BOSS位置时胡诺突然之间晕倒地上，其实此时他已进入了自己内心的世界“GRAVE YARD(グレイヴヤード)”。令人意想不到的是，在内心世界里竟然长出一株大树，而树上露出一个酷似胡诺样子的人形，到底发生了什么事？想了一想，胡诺估计这就是“寄生树”的咀咒，把自己拥有的“融合”能力封印掉，目前只好到处查看一下，希望找出回复的方法。寄生树生长在“GRAVE YARD”的中央，以东南西北四个方向来定位，南面的出入口，东面大门连接“水”、“暗”、“地”三种属性怪物的房间，西面大门连接“火”、“光”、“风”三种属性怪物的房间，北面大门连接两种未知属性怪物的房间。胡诺从战斗中会累积起被称为“SOUL ENERGY”的能量，进入各属性怪物的房间，调查房中石碑后把“SOUL ENERGY”输入，当达到指定数值时就可以令该属性的融合怪物重生。另外，打开主目录中“PERSONAL(パーソナル)”画面的“SOUL CHARGE(ソウルチャージ)”，可以将“SOUL ENERGY”输入已重生的融合怪物，提升它们的LEVEL。顺带一提，每种属性的怪物都有几种等级，高等级的怪物需要在怪物房间的石碑上注入更多“SOUL ENERGY”才可得到。

回到现实世界，嘉玲和积比达说起有关胡诺的事情，当中提及大约在半年前，胡诺带着恋人的尸体出现，把它安葬后便一直居住在东尼村，听到这些事情，令嘉玲内心产生一份伤感。其后在各人睡觉之际，胡诺的身体突然出现异样，更令人吃惊的是，从胡诺身上竟然走出一头巨大的蜘蛛怪物，嘉玲立即唤醒胡诺一起应付眼前的敌人。成功把怪物消灭后，一行人继续起程上路，不久后抵达目的地巴黎。但是由于欧丹奴森林内藏着颇多道具物品，假如刚才不走遍整个森林的话，现在可以先行折返该处拿取。

欧丹奴森林

BOSS 战

对手蜘蛛怪物“アラクネ”的HP值是300，每次攻击的杀伤力大约有40，最为主要是其攻击附带毒状态的效果，现阶段由于各成员不懂回复的魔法，所以只有依赖道具物品来进行补给。积比达本身的攻击力较弱，所以回复工作可交给他负责，攻击方面，由胡诺与布兰卡一起发动连携攻击。

寻找地下铁道设计师

在进入巴黎之时，胡诺再次进入“GRAVE YARD”世界里面，想不到小女孩珍露竟然会在此处出现。胡诺上前与珍露谈话，赫然听到对方自称已经死去，来到这里除了希望与胡诺见面之外，还在寻找一件东西，然而由于是“秘密”的关系，珍露不愿透露出来。最后，珍露在离开前向胡诺问起对于即将开始的旅程是否感到害怕？（上方答案：没有，没有那种事…／下方答案：有点害怕…）到底珍露这样问有何用意呢？

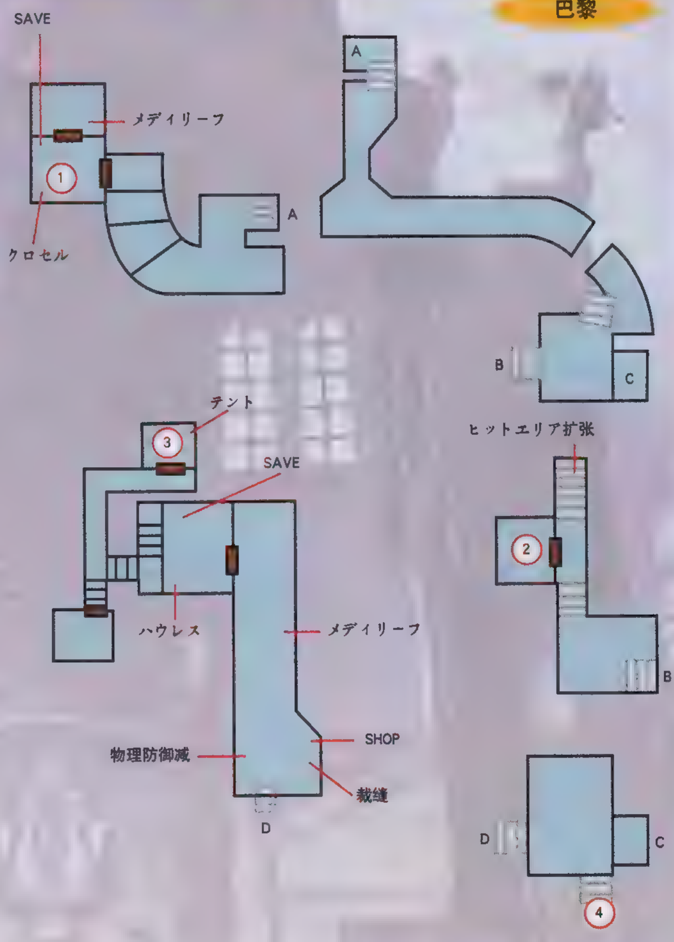
画面一转，胡诺等人已来到积比达的旧居（地图位置1），翻查古旧书籍后，积比达已知道寄生树的来龙去脉，原来这东西是古时候教会用来引导别人心灵的，现在应该被放置在梵蒂冈，不过暂时依然未找到医治的方法。其后在胡诺与积比达争吵之际，嘉玲换上一套性感漂亮的衣服出现，二人的目光同时被吸引着。经过商议后，胡诺等人决定前去英国威尔斯寻找生存了百年的老人罗渣·比干（ロジャー・ベーコン），希望从他身上得到一点情报。但是此刻法国北部的港口被军方占据，一行人只好前去南面的利哈佛港（ルアーブル），希望借用民家的船只。

在出发之前，嘉玲拿去积比达年轻时使用的配剑作武器，差不多同一时间，数名铁爪士兵破窗而入，大家逼不得已只好上前迎战。战斗结束后，积比达将一本著名歌剧作家的笔记簿“ニーベルング序章”交给嘉玲，从中启发出新的剑技“フォイアヴェルク”。另一方面，胡诺也在屋内找到道具“Mr.ドムリエ”及“Mr.マタドール”。接着离开积比达家，沿着通道一直往下走，从“A”位置进入荒废的地下铁管道内。

沿着管道一直前行，来到月台上虽然发现一辆地下铁，不过此刻未到开车的时间。经楼梯返回地面上，走到长长楼梯的中段，该处有一间酒场，进入店内与店主“路易士(昔なじみのルイス)”交谈，后来才知道店主是积比达的老朋友，对方建议胡诺等人利用荒废地下铁道前往利哈佛，可惜由于未知该铁道的实际位置，因此现在先要寻找对地下铁有认识的人。这时店主想起名叫哥治博士(ゴーチェ)的地下铁道设计技师逗留在“香榭大道(シャンゼリゼ)”的酒店，相信在他口中能够打听到有用的资料，于是一行人决定前去探访此人。

世界最强野狼

巴黎



离开酒场返回地下铁的月台，途中遇上名叫亚历斯特(アーネスト)的男子，此人身边有一只与布兰卡很相似的狼，想不到男子随即提出两头狼互相比试一下，未经胡诺的同意，双方已大打出手。本次是狼与狼的单打独斗，对手拥有HP值90，布兰卡只要几个回合便已取得胜利。战斗结束后，亚历斯特将一枚“印章卡(スタンプカード)”送给布兰卡，此卡的用途是参加世界最强野狼大赛，规则非常简单，只要旅途上挑战遇上的野

狼，然后在“印章卡”上收集战败一方的脚印，集齐三个印章后可以跟亚历斯特换取奖品，收集齐全部印章的话，便肯定拥有了世界最强野狼的地位。顺带一提，刚才得到“印章卡”的同时，布兰卡学懂了“ソウルコメット”。

回到月台上，一行人乘坐地下铁到达“C”位置的另一边月台，进入地下铁管道的入口发现被人看守着，现阶段无法入内。经楼梯返回地面上，随即被经营商店的“皮尔(ピエール)”和“辛拿路(ジェラール)”两兄弟捉住，他们各有所长，一人是经营道具店，另一人经营木偶服装。对方送出“POINT CARD（ポイントカード)”当作见面礼，只要手持这张卡到店铺购物，能够累积一些点数，点数越高，购物的折扣率便会上升。

与皮尔兄弟谈话过后，一行人走到大街的后方，进入酒店后在二楼的房间“3”内顺利找到设计师哥治博士。将到访的原因说出后，哥治博士想了一想，终于记起香榭大道地下铁月台是有一条连接利哈佛的荒废铁道，入口“4”位置一直被其弟子看守着，现在哥治博士答应吩咐弟子让胡诺等人进入。胡诺等人感谢博士帮忙之后，立即离开酒店向着地下铁月台前进，到达后与“4”位置的男子谈话，对方便会让各人进入地下铁管道。

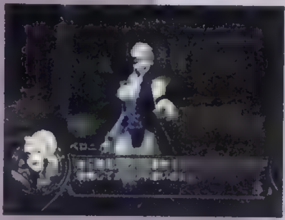
神秘的追击者

沿着管道一直往前方走，与此同时，尼古拉斯的手下尼里也已追赶而来。荒废地下铁管道的路线颇为复杂，部分位置更被坏掉的车厢阻塞(地图灰色方格)住了，不过只要依照以下次序，相信很轻易便可以通过。如地图所指，从起点开始本来前面就是通往利哈佛的出口，可惜现阶段被停泊的车厢阻碍(位置1)，未能直接到达。因此，现在要想办法移开车厢，就必须首先沿着“A”通道往前行，来到一处有4个分叉路线的位置。

首先进入地图“C”位置的通道，一直走到通道尽头的位置“2”，在墙壁上发现一个开关键，按动后会令位置“3”的车厢移动，这样做能够打通被阻塞的管道。接着返回4个分叉路线的位置，本次选择进入“E”路线的管道，经过转折的路线，最后从管道尽头处的出口到达大圣堂旁边。这里开设着一间商店，店铺门外右边是记录点，而左边的地上可以找到道具“精灵の祝福”。进入店内与店主谈话，随即获得一件道具物品“保险丝(ヒューズ)”。

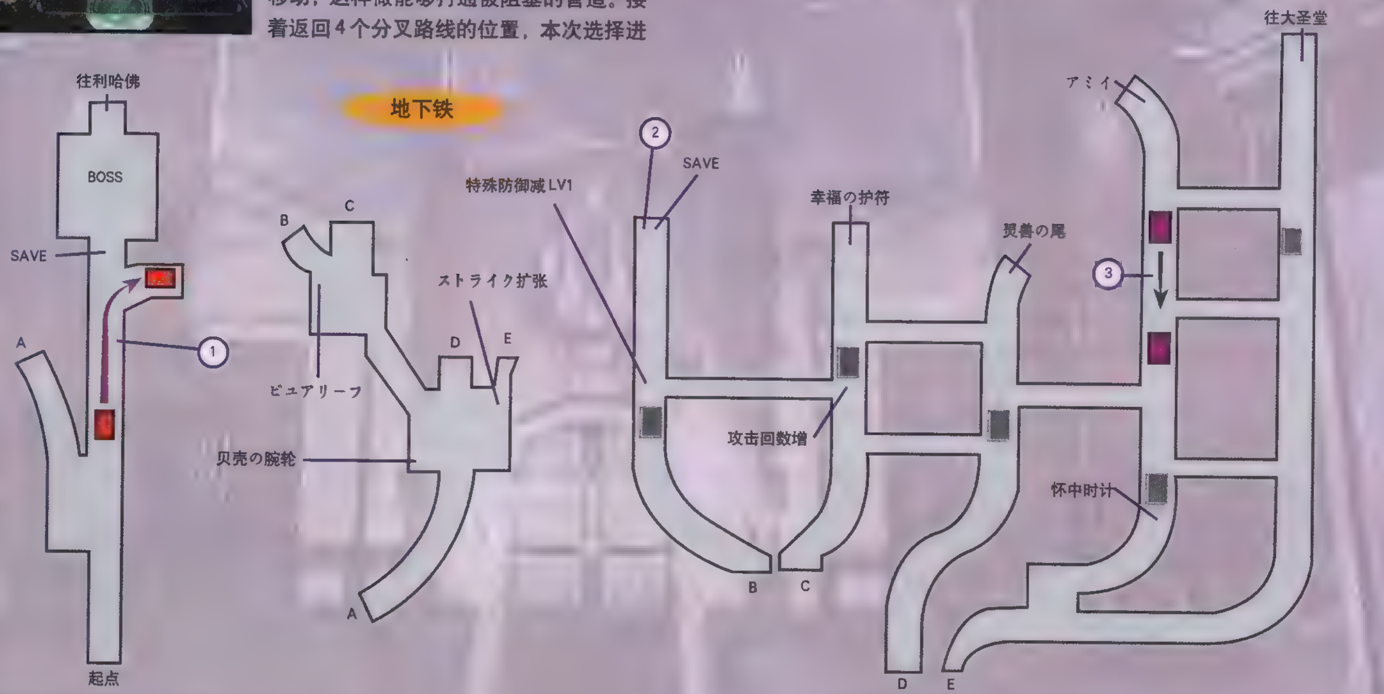
得到“保险丝”之后，一行人马上返回荒废地下铁管道内，来到起点附近阻塞通道的车厢前将“保险丝”装上(画面中出现两个选项，上方是“适当地推一推”／下方是“太可怕了，所以放弃”)，果然成功地把巨大的车厢移走。通道打通后胡诺等人继续往前走，不久发现一辆“路轨车”，于是各人坐在车上沿着管道以高速行驶。然而途中却发现尼里带同铁爪士兵追了上来，奇怪的是胡诺一点也没有担心，似乎他已胸有成竹。正当尼里刚刚追上之时，但却发觉自己乘坐的“路轨车”已向着另一方向走，难怪胡诺如此安心。

离开“路轨车”之后，胡诺等人随即碰上一名身穿奇装异服的女子。此人自称是“沙比安达斯·古拉迪奥(サビエンテス·グラディオ)”的魔法战士“贝洛莉嘉(ベロニカ)”。胡诺等人虽然未明贝洛莉嘉此行的目的，不过已遭受她派出的两头怪物攻击。战斗结束后，贝洛莉嘉立即逃跑，大家都在想，究竟对方是什么秘密结社的成员，为何一直向他们施以袭击呢？然而一切暂时找不到答案，一行人只好继续上路，向着利哈佛港口进发。



BOSS 战

本次对手是两头属性不同的怪物，“カットス”是火属性，拥有大约HP值275，“ホル－クス”是水属性，同样拥有大约HP值275。敌人单独使出各自属性的魔法攻击，如果它们连携起来发动攻击，杀伤力绝对不能轻视。战斗期间，必须针对敌人的属性弱点来发动攻击，主要攻击可以交给胡诺的融合变身[illegible]或“キャロル”，其余各人负责魔法和道具的支援行动。



© 2003 ARUZE CORP.All Rights Reserved. © 2003 Nautilus

SHADOW HEARTS II 攻略三

爱与正义的战士登场

通过废弃地下铁道，胡诺等人终于抵达利哈佛港(在此之可以先行折返“大圣堂”，在商店里能够购入积比达专用饰物)，各人开始四处寻找借用船只的途径。来到位置“1”遇上两名在谈话的男子，他们分别是米洛戈船长(ミルコ)和宾达斯副长(ベタス)，向对方说出租借船只一事，船长告知附近海域有德军的潜水舰出没，在此情况下相信无法协助胡诺等人，不过假如愿意支付大笔佣金作为报酬，也许会再作考虑。接着副长建议大家去找市长商量一下，因为据闻本市正准备组织一支“自警团”，如果胡诺等人得到雇用，便能够赚取租船的费用。

依照宾达斯副长的意见，胡诺等人向着市长的公馆(位置2)进发，途中在大街上遇上一名“福引正会员”，假如身上携带着“福引券”，可以跟他进行一次简单的抽奖游戏(详细情况请参阅“补充事项1”)。进入大屋之内随即走出4名男子，其中一人就是利哈佛港的市长利拿度(レナード)，胡诺等人马上向对方道出来意。其后在交谈中得知受到战争的影响，每当入夜之时市内便出现一名怪盗，所以市长决定组成自警团来应付。现在得到胡诺等人的加入，市长立即委派他们加入捉拿怪盗的行动。

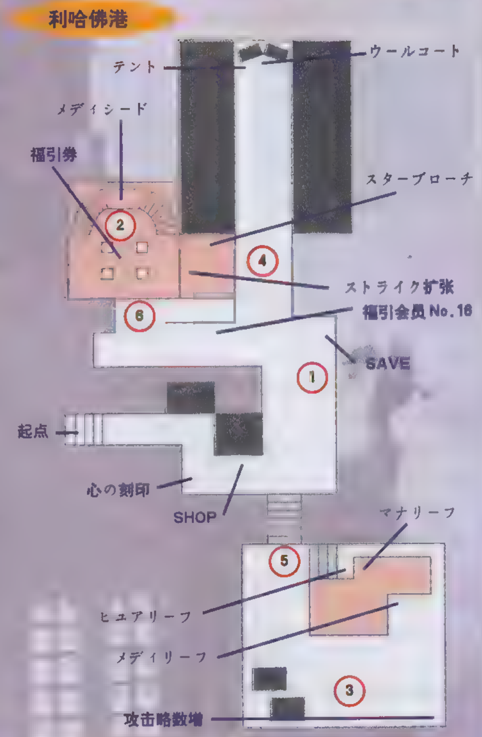
告诉屋内的哥鲁团长(コール)已准备妥当(选项：准备完了)，接着离开大屋走到市街上，团长与其余两名男子前去北面的货仓地区进行调查，南面地区则交由胡诺等人负责。在市南面位置“3”附近搜索过后，经原路折返期间忽然听到奇怪的呼叫声，一行人马上赶到北面的货仓地区查看(位置4)。抵达后发现几名男子倒在地上，差不多同一时间，屋顶上出现一名蒙面的男子，对方自称为“爱与正义的使者，古兰·柏彼昂(グラン·パピョン)”。

战斗结束后，怪盗竟然变身成一只金色蝙蝠逃走，此情此景在胡诺记忆中似曾经见过！？其后回到市长的大屋里，交谈后市长命令团长带领胡诺等人继续追寻怪盗下落，首先调查的地点是市镇的南面。一行人随后来到位置“5”的地方，团长吩咐大家监视附近的一间小店铺，不久，屋内走出一名体型与怪盗极为相似的男子。男子与几名小孩子开始在屋外玩耍，与此同时团长把一半报酬交给胡诺等人，告知余下的一半要在他们解决怪盗后方可得到。这时大家都感到奇怪，既然团长等人早已知道怪盗的藏身之所，为何迟迟不敢动手。

为了解真相，胡诺主动走上前与男子约亚希姆(ヨアヒム)谈话，其后从小店铺内的一名老婆婆口中得知，约亚希姆以怪盗身份与市长等人对抗，目的只是守护小孩们及这间小店铺。原来在大约三个月之前，建筑这间店铺的木匠在临死前说出这里地下埋藏着财宝，自此之后市长等人便对此店铺虎视眈眈，经常做出无理的滋扰。胡诺等人得知事件的真相后，决定将报酬归还给市长，因为他们不愿干着这种助纣为虐的勾当。

一行人起程返回市长家，想不到团长等人已在大门前(位置6)等候，当他们得知胡诺等人拒绝继续协助之时，竟然企图动武。战败后市长等人再也不敢轻举妄动了，而胡诺等人先回到南面的小店铺，与约亚希姆在屋内交谈之际，老婆婆露达(ロッタ)突然紧张地走进来，随即告知两名小孩被自警团抓走作人质，威逼她用店铺来交换，约定地点是酒库(ワインセラー)。眼见市长他们的卑鄙手段，胡诺等人绝对不会袖手旁观，于是决定与约亚希姆联手把小孩们救出。(从这时开始，指令选项中增加了被称为“BATTLE MEMBER(バルメンバー)”的项目，用途是设定参与战斗的成员名单，玩家可以预先编成A、B、C三组成员，完成后按动L1或L2键来转换组别)

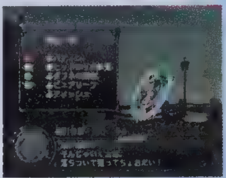
利哈佛港



BOSS 战

对手是怪盗古兰·柏彼昂一人，拥有相当高的HP值(355点)及攻击力，不过这个对手以单体物理攻击为主，而且没有附带状态异常的效果，基本上应付他其实并不困难。由于本次是4对1的局面，我方占有极大的优势，只要安排其中3位成员发动连携攻击，余下一人负责回复补给，相信已足够战胜敌人。

补充事项 1



冒险的旅途中，在任何地方都有机会碰上“福引正会员”，只要身上携带着称为“福引券”的道具，就可以跟他换取一次抽奖机会。玩法非常简单，进行时画面上出现一个“审判之轮”，而轮上有4种颜色的区域，各有不同的宽度，每种区域代表着一种奖品，宽度越狭窄，表示该奖品越珍贵。当指针开始转动后，玩家需要在指针踏入颜色区域时按○键，指针转动第二圈时便会停留在按键的相同位置，换言之转动第一圈时准确地在红色区域按○键，第二圈便会停在红色区域内。本次从利哈佛港的福引员身上能够获取的奖品分别有“红＝パティン”、“黄＝ヒットエリア扩张”、“蓝＝ダフネの果实”、“ピュアリーフ”，落空的话会得到“纸巾(ティッシュ)”一包。

BOSS战

交战对手是团长的几名手下，当中包括"ゴロツキ"及"チンピラ"，"ゴロツキ"拥有HP38，本身属性是"水"，"チンピラ"拥有HP41，本身属性是"风"。本次敌人的体力值相当低，即使我军分散逐一发动攻击，相信也能够轻易地获得胜利。再者，战斗期间若能顺利阻止敌人作出连携攻击，战斗会进行得更加顺畅。

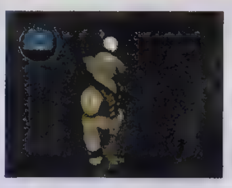
BOSS战

本次是怪盗古兰·柏彼昂与魔法战士贝洛莉嘉的单对单决战，敌人拥有220点HP值，本身属性是"水"，懂得使用单体物理及魔法攻击，杀伤力只是一般而已，不过物理攻击附带减低特殊攻击力的效果。贝洛莉嘉的体力不算高，基本上只需要连续使用几次普通攻击已可以将她收拾掉。当然，期间要注意自身HP值的剩余量，适当时候便要进行回复。

BOSS战

敌人除了青蛙怪物"ムル[illegible]"之外，还有两只小虫怪物，青蛙怪物拥有HP666，常用杀伤力很强的风属性攻击魔法，以及附带麻痹效果的连续攻击，当中以物理攻击较难应付，因为成员一旦处于麻痹的状态，任何行动都无法实行，要解决这个问题的话，战斗前可以替成员装备上"香木の腕轮"。战斗策略方面，开始时马上把两只小虫怪物消灭[illegible]

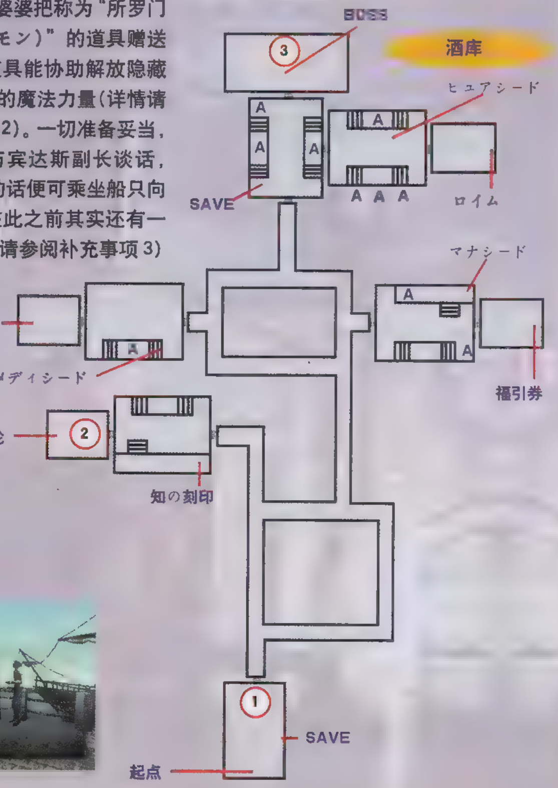
怪盗的变身力量



一切准备就绪，胡诺等人离开利哈佛港向着酒库进发。不久后，众人已来到约定交换人质的酒库，从起点开始前行，在位置"1"马上遇上团长手下的袭击，由于对手只是几个无名小卒，很容易便将他们解决掉。接下来继续往酒库最深处走，途中某些房间内设有升降楼梯，需要按动墙壁上的按钮"A"来切换楼梯的升与降，目的是打开前行的通道。

来到最深处的房间"BOSS位置"，赫然发现市长和团长倒在地上，而在房间较后方正站着一名女子，她正是曾经与胡诺等人交过手的魔法战士贝洛莉嘉。眼见两名小孩落在贝洛莉嘉的手上，约亚希姆立即冲上前迎救，可惜双方的实力似乎相差一大段距离，贝洛莉嘉随意使出一招魔法攻击，已把约亚希姆弹了出去。就在这时，其中一名小孩用尽全力挣脱束缚，接着将怪盗的面具抛给约亚希姆，当他戴上面具后全身马上充满了力量，怪盗古兰·柏彼昂与贝洛莉嘉之战立即展开。

贝洛莉嘉战败后立即逃走，不过临走前她派出一只巨大青蛙怪物来"招呼"怪盗，这种情况下胡诺等人当然不会袖手旁观。把青蛙怪物消灭后，一行人返回到市长家里，接受本次的教训后的市长等人已决定痛改前非，更答应安排船只运送胡诺等人到英国。在起程前再次到访南面的小店铺，在接受露达婆婆的道谢后，约亚希姆突然提出要跟随胡诺等人同行，原因是希望进行武者的修练，当然，对于旅途上增加一名同伴，大家也没有理由反对。在临出发之前，露达婆婆把称为"所罗门王之键(ソロモン)"的道具赠送胡诺，这种道具能协助解放隐藏于"纹章"里的魔法力量(详情请参阅补充事项2)。一切准备妥当，走到市街上与宾达斯副长谈话，回答"乘る"的话便可乘坐船只向英国进发。(在此之前其实还有一些事情可做，请参阅补充事项3)



补充事项2

"所罗门王之键"是一本魔术书，从指令选项中选出"ソロモン王の键"，这样便会打开书中的"古地图"，将持有的"纹章"配置在地图上适当的位置，完成后能够解放出隐藏在纹章里的魔法，换句话说，使每个纹章内的魔法数目增加。

补充事项3

完成酒库事件之后，胡诺等人不妨再次返回酒库之内探索，在地图位置"2"会遇见名叫"新商卖のツジモーティ"的男子，与他谈话后可以进行被称为"LUCKY BOX(ラッキーボックス)"的游戏，玩法很简单，房中摆放着8个宝箱，胡诺每次只可以开启其中2个，假如里面物品相同便可拿取，期间只有两次开错的机会，如果顺利把8个宝箱全部打开，就会得到特别物品作为奖赏，而每次玩这个游戏需要支付100Cash。另外，酒库地图位置"3"的房间内有一只野狼"ケリー"，希兰卡可以跟它进行比试，目的当然是收集"世界最强野狼"的印章。

重遇故友

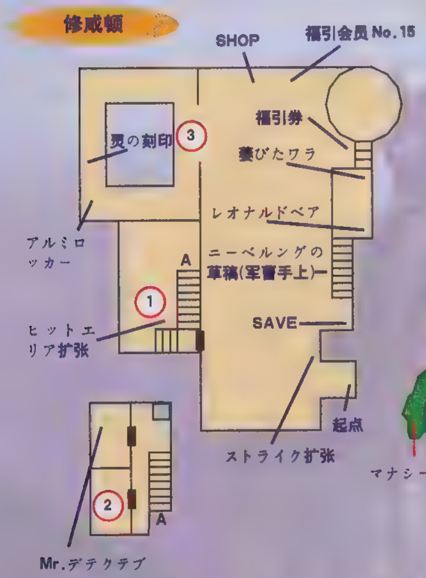
从利哈佛港乘船出发，不一会儿已抵达"修咸顿(サウサンプトン)"市，胡诺等人首先走入位置"1"的酒店内。恰巧遇上一件争执事件，正当胡诺准备出手帮忙之际，一名男子已快人一步的速度抢上前将事件解决。其后才知道，该男子就是胡诺多年前在上海相识的朋友，大日本帝国海军的加藤政二特佐(前作角色)。加藤政二原来今早刚刚从纽约来到这里，本来打算前往伦敦进行外交工作，不过受风暴的影响被迫留在这里。其后，胡诺向加藤说起准备前往威尔斯一事，刚才店内被救的男子听到后，随即提供了一条可行的路线。

据男子所知，西面隆达市(ロンダ)有一座矿山，因发生了一次大爆炸的意外事故，现在矿山已经荒废，里面存在着幽灵和怪物，不过穿越矿山的通道后就能够抵达威尔斯，这也是目前唯一可行的

路线，经过各人的商议，胡诺等人最终决定尝试到隆达矿山查看一下。在出发之前，胡诺独自走到酒店二楼的客房(位置2)与加藤特佐会面，双方说起一些往事，期间胡诺提起秘密结社“沙比安达斯·古拉迪奥”，可惜加藤特佐对此毫无认识。

其后在大家休息之时，胡诺又再次进入自己内心的世界“GRAVE YARD”，小女孩珍露也再一次出现，本次她终于讲出一直寻找的东西，原来就是胡诺的幸福。忽然之间珍露向胡诺发问：“胡诺的幸福在何处？”，答案分别有“1．必定在某一处可找到……”、“2．那是看不见的东西，所以……”，在回答问题后，珍露又再次消失。回到现实世界，胡诺等人在出发前再一次在市内各处进行调查。

当大家来到位置“3”的擂台前，想不到台上准备比试的人正是约亚希姆的师父古兰·加玛(グラン·ガマ)，双方在简短的谈话过后，约亚希姆为展示现有的实力，飞身上台与师父进行较量。此后继续在市场内搜索，在城墙上遇到名叫“ワラしべのイモラヒモビッチ”的男子，交谈过后从对方手中得到被称为“萎びたワラ”的道具，据男子所讲，将此道具与世上某些人进行交换，到最后有机会换到非常贵重的东西，胡诺以半信半疑的心态把它收下(从这时开始胡诺可以跟别人进行物品交换，期间与不同的人交换，将会得到不同的道具，在以后的攻略中将会为大家详述换物品的路线)。



BOSS战

本次是约亚希姆师徒之间的实力比试，假如能够成功战胜古兰·加玛的话，约亚希姆可以学懂新的特技，不过古兰·加玛既然是师父，战斗力当然不可小觑，他使出的第一记攻击已足可以把约亚希姆打败，所以此战的关键是战前必须装备上防御道具“レオナルドベア”(在城里可以找到)，成功抵挡住古兰·加玛最初的攻击后，由于对方只有250点HP值，要取胜其实不难。顺带一提，往后可继续挑战古兰·加玛，不过HP值与战斗力会比上次更强。

矿坑探索

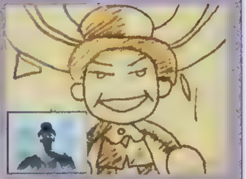
一行人来到西面的“隆达废坑(ロンダの废坑)”，废坑由四通八达的坑道组成，而且还分成好几层，需要利用升降机来连接各层。从起点开始出发，沿途可以拿取到相当多的道具，利用位置“A”的升降机到达下层。由这里开始路程中会出现光线不足的场所，如此情况下胡诺等人将无法继续前行，至于解决的方法其实很简单，只要乘坐位置“B”的升降机抵达下一层，随即可以拿取到照明工具“手提灯(カンテラ)”。

得到“手提灯”后继续往前走，经位置“C”的出口来到另一地区，在这个范围内会找到一间小商店，可以先为即将发生的战斗购买一些物品。利用位置“D”的升降机来到再下一层，前行不远马上受到巨大怪物的袭击。轻易地将废坑内的巨大怪物消灭后，胡诺等人估计引发矿洞爆炸的元凶就是刚才的敌人，不过此刻一切已成过去，一行人继续上路，经附近的出口走出矿洞，距离目的地威尔斯只有一步之差。

BOSS战

此战的对手是一只暗属性的怪物“グリムロック”，拥有大约780点HP值。常用特殊技来增加自己的行动速度，相对地胡诺等人的行动会受到影响。本次敌人的攻击力不算高，基本上只要使用4人的连携攻击，另外在适当时候使用道具物品进行回复，要将它消灭并不困难。顺带一提，让胡诺变身成光属性的融合魔物，然后使出特技攻击的话，能够提高战斗的效率。

千年魔术师失踪

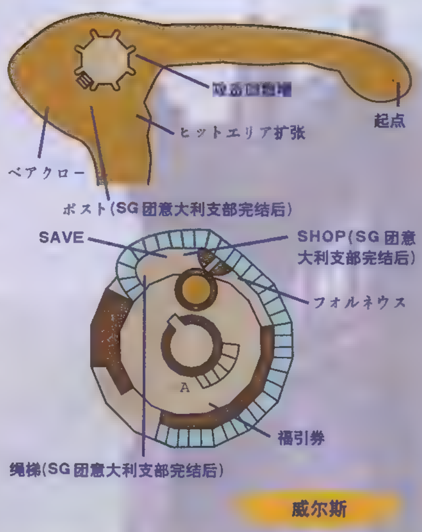


穿越隆达废坑后一行人终于抵达威尔斯的利明顿修道院(ネメトン)的遗址，胡诺还记得大约在半年前曾在此处与“神”展开激战，这里可说是一切的开始和终结之地。半年前世上出现一名野心勃勃的男人，他令太古的神殿重现，并且从星河远方召唤出“神”，目的是要把世界重新创造。后来胡诺与同伴们联手将那个男人打败，生存了千年的传说魔术师罗渣·比干，也是当初协助胡诺的其中一位同伴，本次来到威尔斯的原因就是要找他。

从起点开始一直往前走，很快已来到罗渣·比干的大屋前，经位置“A”的门口进入屋内，然而却不见屋主的踪影，胡诺走遍全屋寻找仍未有发现。回到入口的楼梯前，大家估计罗渣可能出外散步，于是离开大屋打算在外面等候，意想不到尼里竟然在这时出现。双方交谈期间从尼里口中得知罗渣已被他们捉去，于是胡诺施以激将法使尼里讲出罗渣被带往的地方，原来就在意大利(イタリア)的佛罗伦萨(フイレンツェ)。

一不小心将重要情报透露，尼里感到非常的羞耻和愤怒，于是立即联同两名手下向胡诺等人发动攻击。战斗结束后尼里带着手下离去，与此同时，一名男子突然出现，他自称为探险家汤马士。为表示自己并非敌人的同党，汤马士

把一部手提摄录机交给胡诺，内容是尼里把小女孩珍露捉走的片段。汤马士原来一直追查秘密结社“沙比安达斯·古拉迪奥（简称SG团）”的消息，过去曾多次与罗渣·比干会面，据他所知“SG团”与过去多次神秘杀人事件有关，可惜至今仍然未查出首脑的身份。汤马士知道胡诺等人准备前往意大利的佛罗伦萨，于是提议大家与他的朋友——占卜师格娜（カルラ）会面，相信对方愿意出手相助。（假如完成往后发生的SG团意大利支部事件，再度重临威尔斯的罗渣家，地图指出的位置将有新要素出现）



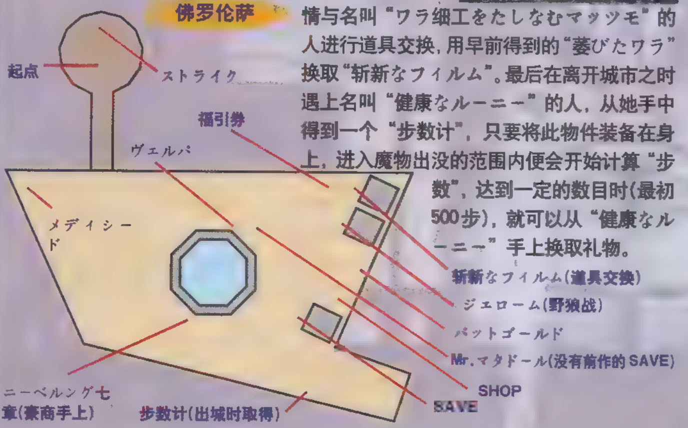
BOSS战

战斗对手包括尼里（HP570）及铁爪士兵（HP59），铁爪士兵由于本身HP值低，在战斗初期可轻易地将他们解决，接下来集中对付尼里一人。尼里懂得使出附带“麻痹”效果的物理攻击，所以在战前最好替各人装备上防御道具“香木の腕轮”，能够防止“麻痹”的状态发生。要击倒“尼里”其实并不困难，在允许的情况下接连使用4人连携攻击可给予对方很大伤害，不需多久已可取胜。

昂贵的交换条件

一行人来到汤马士介绍的占卜馆内，这时一名少女正利用独特的纸牌占卜法替客人占卜，不过看见该名客人失望的表情，似乎得出的结果并不理想。待所有客人离开之后，胡诺等人把来意道出，然而当少女的主人占卜师格娜听到“SG团”的名字，马上断言拒绝，即使大家提到汤马士的名字也无效。其后在胡诺等人诚恳地请求下，格娜终于愿意提供“SG团”的情报，但是必须答应格娜的交换条件。条件有两个选择，其一是陪同少女露丝亚（ルチア）前去采摘能够卖出高价的花朵，其二是嘉玲在客人面前穿着透视服装跳艳舞。

格娜开出这样的条件下，胡诺等人当然要选择采摘花朵，接下来由露丝亚带领大家前去种植花朵的场所。出发前一行人在市内四处查看。调查期间有几件事情需要处理，分别包括与水池边的豪商谈话，可以得到“ニーベルング七章”，让嘉玲学会新的特技。接着从一位女艺术家手中取得一枚卡片“Mr．マタドール”，不过必须没有前作的SAVE DATA才可拿取到。第三件事情是与野狼“ジェローム”进行决斗，胜出后会多一个“印章”。第四件事情与名叫“ワラ细工をたしなむマッツモ”的人进行道具交换，用早前得到的“萎びたワラ”换取“斩新なフィルム”。最后在离开城市之时遇上名叫“健康なルーニー”的人，从她手中得到一个“步数计”，只要将此物件装备在身上，进入魔物出没的范围内便会开始计算“步数”，达到一定的数目时（最初500步），就可以从“健康なルーニー”手上换取礼物。



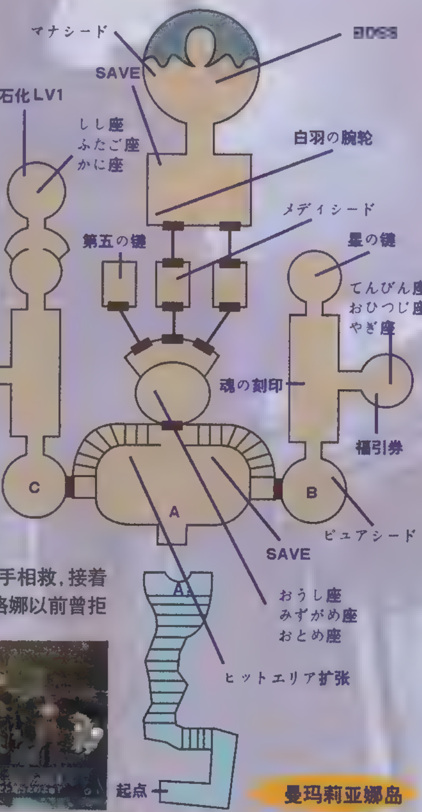
诡计

在胡诺等人离开佛罗伦萨之时，尼古拉斯和尼里相约在酒场中见面，尼里对于透露罗渣行踪一事非常内疚，然而尼古拉斯却没有太大的反应，究竟他捉走罗渣的真正目的是什么呢？画面回到胡诺等人身上，一行人跟随露丝亚来到采摘花朵的场所曼玛莉亚娜岛（マンマリアーラ岛）。曼玛莉亚娜岛是一个无人小岛，岛上长有一种只会在新月之夜盛开的花朵“虹木莲”，因此能够卖出极高的价钱。

从起点开始出发，走过长长的石阶后来到一间建筑风格华丽的大屋内，想不到作为向导的露丝亚竟然误中机关，与此同时一群怪物也袭击过来，幸好敌人并不难应付。把露丝亚救出后，先说明一下行动的目的，位置“D”的大门需要以12星座的石板来开启，所以现在必须四处收集各石板。一行人首先沿着位置“B”的路线进发，在途中一个房间内的宝箱中找到其中三块石板，之后记住在通道最后方的房间内拿取“星の键”，这是用来开启位置“C”的大门的。

接下来返回大厅，进入左边位置“C”的通道内，在第一个房间的桌子上摆放着“曲奇饼”，吃过“曲奇饼”后可以占卜运势，运势好的话“精神”会提升，相反便会下降。继续往前走，途中的小房间内可以拿取另外三块星座石板。进入尽头的房间内，需要AB血型的人才可以打开最后的房门，这时需要进行血型的测试，露丝亚知道自己是“B型”，嘉玲知道自己是“A型”，利用房中的装置及她们二人的血型来推敲出其余人的血型，最后知道积比达就是开门的适当人选。成功在房间内取得三块星座石板后，一行人立即折返位置“D”。

在位置“D”房间的宝箱内取得最后三块星座石板之后，接下来要解开面前三度门的机关，胡诺等人只要正确将星座石板放在门上的适当位置，就可以把三度门的封锁全部解开。正确方法如下，左边门“左＝ふたご座、中＝いて座、右＝しし座”、中门左边“上＝おうし座、中＝やぎ座、下＝おひつ座”、中门右边“右上＝さそり座、中＝かに座、左下＝うお座”、右边门“左上＝おとめ座、中＝みずがめ座、左下＝てんびん座”。



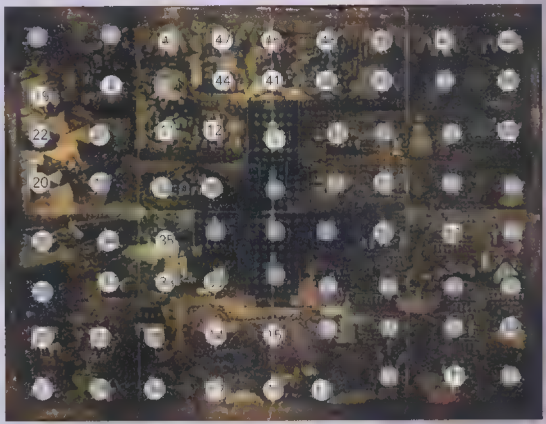
成功解开石门机关后，一行人抵达大屋内最后的房间，随即着手四处寻找珍贵的花朵，想不到这时候露丝亚偷偷地拉动一个把手，将一头体型巨大的猫怪物放了出来，企图借助怪物来消灭胡诺等人。不过猫怪物似乎记不起露丝亚是谁了，开始向她发动攻击，胡诺等人只好上前迎救。战斗结束后露丝亚感谢大家出手相救，接着也讲出事件的真相，原来由于格娜以前曾拒绝加入“SG团”，因此对方不时派出杀手，所以怀疑胡诺等人也是SG团的成员，才会把大家带到这里来。

BOSS战

巨猫怪物“アンドレ”的HP值是830点，属性是“火”，最常用的攻击技其实没有杀伤力，只会把成员身上的金钱减去，因此要把它击倒非常容易。因为敌人是火属性A，我方除了连携攻击之外，也可以使用水属性的攻击，经过一段时间后便可轻松取得胜利。

所罗门王之键

现在为各位刊出游戏前半段出现的纹章正确摆放位置，依照古地图上的数目字，对应下列纹章表便可，留意灰色数字是暂时后半段出现的纹章。

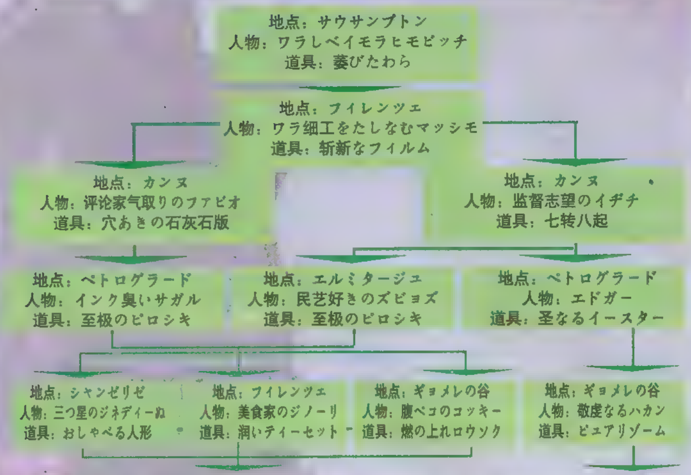


No.	纹章名	Lv.	初期魔法	追加魔法	分类
1	アスモデウス	20	ダークレジスト、イビルスト	クリアクレスト	王城
9	ビフロン	5	アークキュア	キュアオール	终末の墓场
11	ムルムル	7	レイズアップ	リザレクション	终末の墓场
12	フルカス	6	レッドブレイズ	レイジ	终末の墓场
13	ウヴァル	5	アークキュア	ヒール	幻惑の海
14	ヴェパル	6	ヘイルピーク、クリアライト	パールスピン	幻惑の海
15	クロセル	5	キュア、アクアエッジ	レイズアップ	幻惑の海
16	フォカロル	3	ヘイルピーク	ヘイルブリーズ	幻惑の海
17	フォルネウス	6	サージ、バリヤ、ミラージュ	アクアエッジ	幻惑の海
18	アイム	6	レイジ、シールド、ゲイル	ヒートエッジ	炎火の砂漠
19	アミィ	2	ヒートエッジ	エントラスト	炎火の砂漠
20	ハウレス	3	レッドレイヴ	レッドブレイズ	炎火の砂漠
21	バティン	5	ヒール、ホーリーエッジ	キュア	炎火の砂漠
22	ベレト	6	レッドレイヴ、ロックロット	イビルレイ	炎火の砂漠
23	アンドラス	2	ミラージュ	ヘイルピーア	情欲の森
24	ヴァッサゴ	2	サージ	イビルレイ	情欲の森
25	グレモリー	2	バリヤー	クリアライト	情欲の森
26	サロス	2	ゲイル	パールスピン	情欲の森
27	シトリ	2	レイジ	レッドレイヴ	情欲の森
28	ゼパル	2	シールド	ロックロット	情欲の森
29	フルフル	3	パールスピン	キュア	情欲の森
30	アガレス	5	ロックロット、アースエッジ	ロックストーム	堕天の丘
31	カミオ	6	ロックストーム	シールド	堕天の丘
32	パイモン	9	イビルレイ、イビルボーン	イビルサモニング、ダークレジスト	堕天の丘
33	バルバトス	2	エアーエッジ	アースエッジ	堕天の丘
34	フェネクス	7	レイズアップ	ホーリーエッジ	堕天の丘
35	プルソン	3	クリアライト	ダークエッジ	堕天の丘
36	マルコシアス	6	パールスパーク	ゲイル	堕天の丘
37	ロイム	5	ダークエッジ、イビルレイ	イビルボーン	堕天の丘
38	アロセス	6	アークサージ	イビルボーン	战いの荒野
39	イポス	6	アークゲイル	パールスパーク	战いの荒野
40	エリゴス	6	クリアクライム	バリヤー	战いの荒野
41	オセ	6	ヘイルブリーズ	ミラージュ	战いの荒野
42	サブノック	6	アークシールド	ロックストーム	战いの荒野
43	ダンタリオン	6	アークバリヤー	クリアクライム	战いの荒野
44	バラム	6	アークミラージュ	ヘイルブリーズ	战いの荒野
45	ハルパス	5	エントラスト	エアエッジ	战いの荒野
46	ベリト	6	イビルボーン	サージ	战いの荒野
47	レライエ	6	アークレイジ	レッドブレイズ	财宝の砦
48	アンドロマリウス	9	クリアライト、クリアクライム	クリアバニッシュ、ホーリーレジスト	财宝の砦
51	ザガン	9	ロックロット、ロックストーム	ロックストライク、アースレジスト	财宝の砦
53	セーレ	9	パールスピン、パールスパーク	パールスパイクル、エアーレジスト	财宝の砦
55	ハアゲンティ	9	ヘイルピーク、ヘイルブリーズ	ヘイルクラッシュ、アクアレジスト	财宝の砦
56	ベリアル	9	レッドレイヴ、レッドブレイズ	レッドクレイドル、ヒートレジスト	财宝の砦
59	アンドレアルフス	4	ヒートエッジ、アクアエッジ	エントラスト	英知の泉
69	ボティス	4	アースエッジ、エアエッジ	ギャザリング	英知の泉
71	モラクス	6	キュアプラス	アークヒール	英知の泉

连携魔法

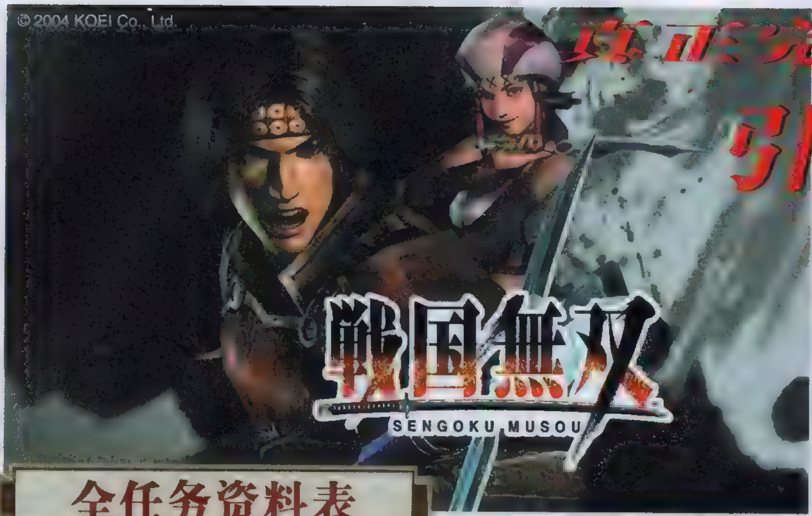
所谓连携魔法，就是只出现在4人连携攻击的强力魔法，根据参与连携的成员，魔法的属性会产生出变化，最初虽然看不见魔法的招式名，不过只要用过一次后便会出现。至于如何成功发动4人的连携攻击，其实方法很简单，战斗时画面上方显示出从左至右各人物的行动次序，假设分别有A、B、C、D等成员，把A、B、C各成员连携到最后的D成员，在他行动过后，便可随意从其余3位成员中选择行动先后，而最后一位成员能够发动“连携魔法”。

DISC 1换物路线图



ACCESSARY一览

名称	效果	入手场所
レザーベルト	物理攻击+2	SHOP
リベットベルト	物理攻击 +4	SHOP
ウェスタンベルト	物理攻击 +6	SHOP
チェーンベルト	物理攻击 +8	SHOP
汉布	物理攻击 +8・特殊攻击 +3	SHOP(男用)
魅惑のエプロン	物理攻击 +3・特殊攻击 +8	SHOP(女用)
最强の带	物理攻击 +10・特殊攻击 +6	步数计 9000 步
トールの带	物理攻击 +9・特殊攻击 +10	———
レザーキャップ	物理防御 +2	SHOP
リベットキャップ	物理防御 +4	SHOP
フェイスガード	物理防御 +6	SHOP
ヘッドギア	物理防御 +8	SHOP(男用)
サークレット	物理防御 +3・特殊防御 +8	SHOP(女用)
武者の面頬	物理防御 +8・特殊防御 +3	SHOP
流星の假面	物理防御 +10・特殊防御 +6	RUA—BURU 福引
七つ目の假面	物理防御 +9・特殊防御 +10	所罗门王之战
贝壳の腕轮	防毒	SHOP
香木の腕轮	防麻痹	SHOP
白羽の腕轮	防パニック	SHOP
小铃の腕轮	防封印	SHOP
银灰の腕轮	防精神崩坏	SHOP
水镜の腕轮	防石化	SHOP
十二星座の腕轮	防麻痹和石化	日本桥福引
干支の腕轮	防毒、封印、パニック、精神崩坏	犬神村福引
怀中时计	全 RING 异常无效	SHOP
ウィルパワー	SP DOWN 无效	SHOP
レオナルドベア	即死无效	SHOP
ロザリオ	防全部状态异常及 RING 异常	チフォージュ城人形之馆 BOSS 战
スターブローチ	全员暴走时，成功输入 RING 便可逃脱	ルアーブル
ブラッドジュエル	暴走时，成功输入 RING 时 SP 回复	入门者试练 4
身代わり君	气绝后复原	SHOP
スパイク	战斗时维持忍耐状态	SHOP
大德利	SP 消耗减半，物理攻防和特殊攻防 −10	横滨レンガ仓库福引
小德利	SP 消耗倍增，物理攻防和特殊攻防 +10	横滨レンガ仓库福引
珊瑚のラリエット	RING 回转速度下降 75%	SHOP
珊瑚のペンダント	RING 回转速度下降 50%	SHOP
心眼	HIT AREA 消失，物理攻击威力倍增	麻布暗暗阪上屋敷修验者的试练 4/ わらしべの古城 B2F 福引
极め	HIT AREA 消失，物理攻击威力 3 倍	RING 成功率 95%、PERFECT 成功率 65%，无响庵的川岛手上
山贼のピアス	战利金上升 20%，道具获得率下降 20%	ゴッドハンド战
海贼のピアス	战利金下降 20%，道具获得率上升 20%	エルミタージュ城
盗贼王のピアス	物理攻击上升 20%，受物理攻击伤害上升 20%	帝都无响庵福引
魔术师のピアス	特殊攻击上升 20%，受特殊攻击伤害上升 20%	RING 之塔
修罗の耳轮	最大 HP 上升 20%	信仰者的试验 1，アスモデウス战
阴阳师の耳轮	最大 MP 上升 20%	———
堕天使のピアス	最大 SP 上升 20%	———
司祭のピアス	消耗 MP 下降 20%	———
もめんの白ばんつ	物理攻击受伤减半	ネアム地底拾起上海天国交给罗渣
アンヌのクロス	状态、RING 异常防御及 HP 回复效果(嘉玲专用)	チューリッヒ
マタハリ胜负服	COSTUME CHANGE 用(嘉玲专用)	在威尔斯的罗渣手上领取マルガリータ
花嫁のアルニタム	COSTUME CHANGE 用(露丝亚专用)	シュバルツバルト攻略后与カルラ谈话，接着从サウサンプトン的ロレンス手上取得
红叶乃一重羽织	COSTUME CHANGE 用(アナスタシア专用)	狩天童子解放后，犬神之里的藏人
シルバーシート	同伴加倍努力(积比达专用)	———
龟甲の发饰り	危机时提前行动顺序(布兰卡专用)	在日本拾起芳子的发饰时
ゴールドリスト	容易变成黄金蝙蝠(约亚希姆专用)	信仰者的试练 3
セブンスターズ	DOWN CORD 的效果必定是 SPECIAL(露丝亚专用)	シュバルツバルト中与白色花谈话，右、中、右、左、左，之后右、中、右、中，画面切换前的宝箱
プリズムリスト	容易变成隐形(约亚希姆专用)	エルミタージュ福引
エレクトリスト	容易变成グラン・パピオン(约亚希姆专用)	体验者试练 2
パノラマレンズ	SNAP 的效果范围是敌全体(アナスタシア专用)	ペトログラード的エドガー手上
フレアブローチ	FUSION 中 SP 消耗下降 50%(胡诺・藏人专用)	人形之馆的 BOSS
退魔の首饰り	遇敌率减半	チフォージュ城幅引
黄金の首饰り	遇敌率 2 倍	修验者试练 1
警报机	防止进入敌方范围	日本桥福引
步数计	计算步数	フィレンツェ
倍速カウンター	与步数计一同装上，步数上升 2 倍	修验者试练 3
3 倍速カウンター	与步数计一同装上，步数上升 3 倍	藤堂技研



真正完全100%任务引发条件！

本期一次性公开全武将完全100%任务引发条件！想收集完整100%任务的无双FANS必详阅。

全任务资料表

真田幸村之章

●川中岛之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	啄木鸟の嘴	战斗开始	奇袭妻女山的敌军本阵
2	本阵归还	达成任务1	紧急返回八幡原
3	海津城防卫	任务1失败	防卫海津城
4	立つ鸟迹を浊さず	达成任务2	击倒上杉谦信
5	力	达成任务3	击倒上杉谦信
6	危机	达成任务1、任务2失败	击倒上杉谦信

●三方原之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	それが若さか	战斗开始	引诱德川军到达指定地点
2	唐の头に本多平八	达成任务1	击倒本多忠胜
3	沈む船から	达成任务2	击倒正在撤退的泷川一益
4	高すぎた授业料	达成任务3	追击并击倒德川家康
5	刺客	达成任务4	紧急返回本阵防卫
6	本阵死守	任务5失败	防止德川军全部武将入侵本阵

●长筱之战（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	长筱城攻略	战斗开始	歼灭长筱城内的敌人
2	鸢が鹰を生む	任务1过后	快速消灭敌军伏兵部队
3	长筱城の逆袭	任务1失败	击倒奥平贞昌队
4	枪は铳より强し	达成任务2	快速击倒前田庆次
5	弹雨を避けて	达成任务6	击倒织田信长
6	苍い弹丸	达成任务4	击倒服部半藏

●上田城防卫战（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	展开を许すな	战斗开始	击倒本多正信部队
2	诱导作战	达成任务1	引诱本多忠政部队入城内
3	洪水を呼べ	达成任务2	启动户石城的水门装置
4	怒り	达成任务3	击倒服部半藏
5	暗杀者	任务1失败	击倒服部半藏
6	昌幸の危机	任务1失败、鸟居元忠入侵本阵	击倒鸟居元忠部队
7	矛先	任务1失败、真田信之入侵本阵	击倒真田信之部队

●大坂夏之阵（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	真田の退き兵	战斗开始	引诱敌军前线部队到真田丸前
2	桑山鸣动して鼠一匹	任务1过后	阻止敌军的国崩大炮
3	人人は信じあえず	达成任务2	归还我方本阵
4	信赖に应える者	达成任务3	阻止伊达政宗入侵大坂城内
5	觉悟とは	任务1或4失败	突入德川家康本阵
6	本能を凌驾する魂のことなり！	任务5的途中到达本阵上方位置	消灭逼近的敌军部队
7	烧け石に水	任务2失败	击倒伊达政宗
8	传说の大作战	任务3失败	救援明石全登军

●长筱之战（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	诱いの手を断ち切れ	战斗开始	击倒泷川一益
2	背后	达成任务1	消灭敌军伏兵部队
3	牙を剥く猛虎	达成任务2	前去救援马场信房
4	雨と弹雨と	达成任务3	进入织田军本阵
5	真打登场	达成任务3	击倒前田庆次
6	力技	任务2失败	歼灭敌军铁炮部队
7	虎たちは魔王を狙う	达成任务4	击倒敌军总大将织田信长

●安土城攻略战（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	安土炎上	战斗开始	阻止织田军的火计作战
2	巨大城门を攻めろ	任务1过后	攻击安土城正门
3	袋の中の虎	任务1失败后把正门的前田庆次击倒，再让女忍者先进城	护卫女忍者部队
4	格兵器对竹枪	不进入安土城内直到出现枪大筒	歼灭敌军枪大筒部队
5	先锋、幼女	城内战在一阶遭遇阿市	击倒阿市
6	次锋、怪力	城内战在一阶遭遇前田庆次	击倒前田庆次
7	副将、小姓	城内战在一阶遭遇森兰丸	击倒森兰丸
8	大将、魔王	城内战天守阁遭遇织田信长	击倒织田信长

●山崎之战（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	突破口を开け！	战斗开始	击倒柴田胜家及丹羽长秀
2	花道を断て	达成任务1	阻止前田庆次入侵天王山
3	雾中を驱ける	达成任务2	在浓雾驱散前，突破圆明寺川
4	信长を探せ	达成任务3	找出织田军
5	挟击阻止	任务1失败	消灭天王山山顶的敌人
6	续・花道を断て	任务2失败	阻止前田庆次入侵本阵
7	洞窟からの刺客	达成任务1	阻止羽柴秀吉入侵本阵

服部半藏之章

●桶狭间之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	飞翔	战斗开始	快速攻击今川义元
2	鸣海城夺取	达成任务1	守护冈部元信，夺取鸣海城
3	封锁	任务1或7失败	封锁今川军全部据点（诘所）
4	どさくさの危机	达成任务2	救援德川家康
5	终幕	达成任务3时，今川军全部武将生存	比织田军率先歼灭今川军
6	全灭させよ！	达成任务4	歼灭今川军
7	影走り	战斗开始	避开敌军的耳目前进

●三方原之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	巨星、煌く	战斗开始	消灭小山田信茂军前线部队
2	鱼鳞	达成任务1	抵抗武田军总攻击，守护鹤翼阵
3	裁きの刃	任务2失败	击倒背叛者
4	飞影	任务2失败	经过秘道奇袭敌军本阵
5	暗杀者	达成任务4	击倒武田信玄
6	鹰の戻るべき场所	任务1失败	与德川家康会合
7	蜻蛉切り	任务4失败	守护德川军
8	三河は我らのものなり	达成任务2	封锁武田军全部据点

●超越神君伊贺

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	水先案内人	战斗开始	快速确保撤退路线
2	ひとりはみんなのため	达成任务1	在明智军之中救援穴山梅雪部队
3	おびき寄せの	任务1中前往左上的道路	从山贼手中救出德川家康
4	恭顺	达成任务2	德川家康与榊原家政会合
5	里工作	达成任务4	消灭工作部队
6	呼び声	酒井忠次仍生存的情况下与德川家康会合	德川家康与酒井忠次会合
7	同志と共に	达成任务1、2、4、5、6，我方没有任何武将被击倒	全军到达船坞逃离

●上田城潜入

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	谍报活动	第一阶开始	收集情报，并快速进入下一层
2	情报入手	达成任务1	收集情报，并快速进入下一层
3	自信が确信へ	达成任务2	收集情报，并快速进入下一层
4	越えられぬ壁	第四阶遇到女忍者	击倒女忍者
5	默秘	任务1或2或3失败	击倒真田幸村

●大坂夏之阵（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	真红の牙城	战斗开始	进入真田丸停止炮击
2	不屈の斗魂	达成任务1	阻止真田幸村入侵砦
3	真田忍军	达成任务2	防卫我方兵粮库
4	狮子、咆哮す	达成任务2	阻止真田幸村入侵本阵
5	危机一发	任务2失败	阻止真田幸村入侵本阵
6	忍道不觉悟	达成任务2，城内战遇到女忍者	击倒女忍者
7	憨计	达成任务2，城内战遇到丰臣秀赖	击倒丰臣秀赖
8	真の忍び	任务2失败，城内战遇到女忍者	击倒女忍者
9	诡计	任务2失败，城内战遇到丰臣秀赖	击倒丰臣秀赖

●大坂城潜入（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	五右卫门焦る	第一阶遇到五右卫门	击倒正在撤退的石川五右卫门
2	忍者の心得	第二阶遇到女忍者	击倒女忍者
3	拔け忍の末路	任务1失败	击倒石川五右卫门
4	再挑战	任务2失败	击倒女忍者
5	忍者顶上决战	任务3、4失败	击倒女忍者及石川五右卫门
6	光か影か	第四阶遇到前田庆次	击倒前田庆次
7	暗へ……	天守阁遇到真田幸村和丰臣秀吉	击倒真田幸村和丰臣秀吉

阿市之章

●桶狭间之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	搅乱战	战斗开始	攻击今川军的前线砦
2	斥候秀吉	达成任务1	扫除善照寺砦附近的敌人
3	电击战	达成任务2	经山道奇袭今川本阵
4	岚呼ぶ稻妻に	达成任务3途中遭遇服部半藏	击倒服部半藏
5	旧友よ	达成任务4	击倒本多忠胜
6	全てを我が手に	任务3成功后发生	歼灭今川义元旗下的武将
7	东海一の弓取り	任务2失败	击倒今川军主力武将
8	影よりも速く	达成任务7，玩家在地图偏左的地方时	比服部半藏率先到达今川本阵

●稻叶山城攻略战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	垒堡一夜城	战斗开始	击倒堡垒的氏家卜全部队
2	木材を夺え	战斗开始	击倒西方木材库的安藤守就部队
3	砦を越えろ！	达成任务1、2	护送天梯车
4	工作发觉	羽柴秀吉到达中央堡垒	击倒斋藤军的妨害部队
5	无谋なる突击	达成任务4	击倒斋藤军全部武将
6	茨の道を行く	任务4失败	击倒斋藤义龙部队
7	才气焕发	城内战在一阶遭遇森兰丸	击倒森兰丸
8	埋伏の阵	城内战在二阶遭遇竹中半兵卫	击倒竹中半兵卫

●KOEI●ACT●2月11日发售●1~2人玩●6800日元●记忆容量310KB以上●DVD-ROM
●对应8M记忆卡/DUAL SHOCK 2●http://www.gamecity.ne.jp/products/qs/ps2sengokumusou.htm

战国无双

Test: 风之使者 · 小志幽凉 Design: MW

9	固い男	城内战在三阶遭遇明智光秀	击倒明智光秀
10	蝮のやり方	城内战到达四阶	击倒斋藤义龙

●姉川之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	迎击!	战斗开始	阻止德川家康进军，并击倒他
2	踊る庆次	达成任务1	阻止前田庆次进入本阵
3	お义姉さまの道	前往地图右下方找浓姬	击倒浓姬
4	美浓三人众	达成任务2	阻止敌军增援部队进入本阵
5	兄と妹	达成任务4	快速击倒织田信长

●安土城潜入（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	美浓三人众	在一阶遭遇美浓三人众	击倒面前的美浓三人众
2	三人寄れば文殊の知恵?	在三阶遭遇美浓三人众	击倒美浓三人众
3	三人寄れば文殊の知恵!	任务1失败	击倒美浓三人众
4	华のない喧哗	在五阶遭遇前田庆次	击倒前田庆次
5	神样! お兄样! 光秀样?	在天守阁遭遇明智光秀	击倒明智光秀

●本能寺之变（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	火の用心	战斗开始	击倒明智光秀
2	兄妹	达成任务1	从本能寺把织田信长救出
3	拾てられぬ命	达成任务2	救援森兰丸
4	お兄样とお义姉さま	达成任务3	救援浓姬
5	血斗	不执行任务4，等待一段时间	击破浓姬
6	群のたつみ鹿ぞ住む	达成任务4	让织田信长军脱出东南面
7	鬼门	达成任务5，任务2、6失败	让织田信长军脱出东北面
8	清算	任务7进行期间	击破明智光秀

●安土城攻略战（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	巨大城门突破	进入敌阵正前方大门	歼灭敌伏兵部队
2	广场制压	达成任务1	击破明智光秀
3	三人揃えば……	达成任务2	击破美浓三人众
4	铁炮队歼灭作战	达成任务3	清除铁炮队威胁羽柴军
5	勘违い	任务3	击破羽柴秀吉
6	威压	达成任务4	击破前田庆次
7	盾となる	达成任务5并遭遇森兰丸	击破森兰丸
8	浅井军の天下か	达成任务7并遭遇织田信长	击破织田信长
9	お市の胜利か	达成任务7并接近织田信长	击破织田信长
10	开幕战	城内战在一阶遭遇明智光秀	击破明智光秀
11	身を呈して	城内战在三阶遭遇森兰丸	击破森兰丸
12	空气の读めぬ猿一匹	城内战在五阶遭遇羽柴秀吉	击破羽柴秀吉
13	兄弟对决最终战	城内战在天守阁遭遇织田信长	击破织田信长

●本能寺之战（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	光秀の野望	战斗开始	击破明智光秀
2	长政の业	达成任务1	中止浅井长政的火计
3	焦り	任务1失败	中止浅井长政的火计
4	横恋慕	达成任务2	击破羽柴秀吉
5	猿と狸の化かし合い	达成任务1、任务2失败	击破羽柴秀吉和德川家康
6	业を生う出しても	任务1失败、达成任务3	击破羽柴秀吉和明智光秀
7	天下三すくみ! ?	任务3失败	击破羽柴秀吉、德川家康和明智光秀
8	取らぬ狸の	达成任务4	击破德川家康
9	やらせない!	达成任务8	击破服部半藏
10	さようなら、ありがと、义姉样	从北门进入敌本阵内	击破浓姬

上杉谦信之章

●川中岛之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	これは啄木鸟だ!	战斗开始	击破八方原的敌人
2	海津城制压	战斗开始	制压海津城
3	战国一の名胜负	达成任务1	快速突击武田本阵
4	啄木鸟を落とす	任务3失败	击破真田幸村
5	お祈り败は?	达成任务2或3	阻止善光寺被封锁
6	行くことは流れのごとし	达成任务3	击破山本勘助
7	挟击	任务1、2失败	击破真田幸村和武田信廉
8	一矢报いん	任务5失败	突入武田军的本阵

●小田原城潜入

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	存じません	在三阶遭遇女忍者	击破女忍者
2	时间稼ぎ	达成任务1，在四阶遭遇真田幸村	击破真田幸村
3	思わせぶり	第四层遭遇真田幸村和女忍者	击破真田幸村和女忍者
4	后の祭り	在天守阁遭遇北条氏政	击破北条氏政

●上田城攻略战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	真田のせがれ	战斗开始	击破上田城门前的真田幸村
2	影武者	达成任务1	避开真田幸村的攻击
3	幻影	任务1失败	阻止敌军进入本阵
4	幻悠	任务2失败	阻止敌军进入本阵
5	本阵挟击!	达成任务2	阻止敌军进入本阵
6	追い讨ち!	任务3失败	阻止真田信之进入本阵
7	そこか! 宿敌!	达成任务6	击破武田信玄
8	城内决战!	城内战在一阶遭遇真田昌幸	击破真田昌幸
9	三つ指突いて	城内战在二阶遭遇女忍者	击破女忍者
10	真田の兄	城内战在三阶遭遇真田信之	击破真田信之
11	真田の弟	城内战在四阶遭遇真田幸村	击破真田幸村
12	兄弟仁义	城内战在五阶遭遇真田幸村和女忍者	击破真田幸村和女忍者
13	真田の父	城内战在天守阁遭遇真田昌幸	击破真田昌幸

●岐阜城攻略战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	鬼柴田、猪柴田	战斗开始	引诱柴田胜家
2	天に梯子をかけるが如く	达成任务2	击破秀吉守护天梯车
3	墨呈城を落とせ!	任务1失败	击破秀吉守护天梯车
4	正面突破!	达成任务2	击破前田庆次
5	左方展开	达成任务2	护卫天梯车突破西门
6	西の猛者	任务3失败	击破前田庆次突破正面门
7	东の策士	任务3失败	击破明智光秀突破东门
8	神と魔王	任务4失败	击破织田信长
9	相手にならず	达成任务6或7	击破城内的织田信长
10	城内制压!	任务8失败	击破城内的织田信长
11	扫讨战!	达成任务8	击破织田军的全部武将
12	一阶威压	城内战进入第一层	迅速突破岐阜城第一阶层
13	二阶威压	城内战进入第二层	迅速突破岐阜城第二阶层
14	三阶威压	城内战进入第三层	迅速突破岐阜城第三阶层
15	四阶威压	城内战进入第四层	迅速击破织田信长

●川中岛合战（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	八幡原主导权	战斗开始	击破八幡原的武田信玄
2	海津城攻击	战斗开始	击破海津城的小山田信茂
3	妻女山防卫	达成任务1或2	击破服部半藏守护本阵
4	善光寺防卫	达成任务1	击破山悬昌景守护善光寺
5	夺还阻止	达成任务2	击破真田幸村守护海津城
6	一时撤退	达成任务4或5	令上杉军全军一时撤退
7	最后の战骑突入	达成任务6	令武田单骑突入本阵
8	茶臼山攻击	任务6途中	击破茶臼山的武田胜赖

●姉川之战（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	决战开始	战斗开始	救援宇佐美定满军
2	波状攻击	战斗开始	救援宇佐美定满军
3	疾きこと风の如し	战斗开始	救援鬼小岛弥太郎军
4	徐かなること林の如し	达成任务1、2、3	急速到武田军本阵
5	侵掠すること火の如し	达成任务4	击破武田军全武将
6	动かざること山の如し	达成任务5	跟武田信玄来最后决斗

明智光秀之章

●稻叶山城防卫战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	坚城・稻叶山	战斗开始	击倒敌军前线部队
2	木材が狙われる	天梯车及蜂贺小六到达木材库	击倒木材库的敌军部队
3	决意	羽柴秀吉建成一夜城后	夺取一夜城，令炮击停止
4	实力主义	开始与浓姬战斗	击倒织田军全部武将
5	竹中半兵卫谋反	达成任务1、2、3	阻止竹中半兵卫部队谋反

●伊势长岛歼灭战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	火计准备	战斗开始	击倒两位法师，将砦制压
2	炮击准备	任务1发生后	救援大筒部队进行炮击
3	再生の炎	达成任务1	确保工作部队安全前进
4	火计工作	任务1失败	确保工作部队安全前进
5	砦制压指令	任务3失败	完全制压四方的砦
6	降伏の使者	达成任务3	阻止敌降伏
7	命は力なんだ	达成任务6	击破服部友贞做出撤退去路
8	民を逃がせ!	达成任务7	让民兵无事撤退

●本能寺之变

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	さよならを教えて	南门遭遇森兰丸	打倒森兰丸突破南门
2	桔梗と炎	战斗开始	从敌手中守护火计部队

3	死者との约束	达成任务2、前往浓姬的所在处	把浓姬击破
4	无垢は罪か	达成任务2、前往阿市的所在处	把阿市击破
5	相克	达成任务达成任务2、前往织田信长所在	击破织田信长

●山崎之战（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	天王山门闭锁	战斗开始	打倒守备队阻塞敌阵之门
2	松田军救出	达成任务1	击破敌军救援松田政近
3	天王山を制する者は	达成任务2	击破天王山顶之敌把其制压
4	援军合流阻止	经过一定时间后出现	丹羽长秀队与本队合流前把其击倒
5	大虎	达成任务3	打倒前田庆次救援阿闭贞征
6	战に非ず	达成任务4、前往洞窟左上角的关所	制压义民兵军
7	洞窟を抜けろ	任务3结束前进入北面的洞窟	迅速突破洞窟
8	猿知恵见破り	任务1、2、3、4失败后出现跟洞窟有关的讯息，进入洞窟跟黑田军接触	救出津田军并击倒黑田军

●岐阜城潜入（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	忍ばない者	在第一阶遭遇忍者部队	击破敌忍者部队
2	亲玉	达成任务1	击破服部半藏
3	美しき获物たち	在第二阶遭遇杂贺孙市	击破杂贺孙市
4	不法侵入	在第三阶遭遇石川五右卫门	击破石川五右卫门
5	信念	在天守阁遭遇森兰丸	击破森兰丸

●安土城防卫战（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	炎を止めろ	战斗开始	击破敌火计工作队
2	火の手が伸びる	前往右下方的安土城大门	阻止敌部队突破城门
3	突破予告	任务1或2过后	阻止敌枪大简队突破城门
4	羽柴を水际で止めろ	任务1失败、达成任务7，羽柴的左路军到达天主阁附近	不让织田军接近天守阁
5	柴田を水际で止めろ	任务1失败、达成任务7，柴田的右路军到达天主阁附近	不让织田军接近天守阁
6	飞んで火にいる	狙击已进入城内的火计部队	击破城门内的织田军部队
7	圣域无し	任务1、3失败	阻止敌火计工作
8	魔王の进击	任务3失败	不让织田军接近天主阁

●山崎之战（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	东门を守れ	战斗开始	阻止织田军突破东门
2	西门を守れ	战斗开始	阻止织田军突破西门
3	暗に蠢く者	进入北面的洞窟	击破洞窟内全部伏兵
4	仇敌	达成任务1、羽柴秀吉出现后	击破羽柴秀吉防卫东门
5	理性	前去遭遇森兰丸	持续抵挡不攻击森兰丸
6	信长自ら进む	任务4失败	被攻入前阻止信长

前田庆次之章

●伊势长岛歼灭战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	火计准备	战斗开始	击倒两位法师，将砦制压
2	炮击准备	任务1发生后	救援大简部队进行炮击
3	再生の炎	达成任务1	确保工作部队安全前进
4	火计工作	任务1失败	确保工作部队安全前进
5	砦制压指令	任务3失败	完全制压四方的砦
6	降伏の使者	达成任务3	阻止敌降伏
7	命は力なんだ	达成任务6	击破服部友贞做出撤退去路
8	民を逃がせ!	达成任务7	让民兵无事撤退

●长篠之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	最前线	战斗开始先待机	防卫茶臼山
2	牵制	达成任务1	制压敌关所并威胁背后的敌人
3	混乱	达成任务2	击破内藤军兵士20人以上
4	胜赖を追え	达成任务5	击破武田胜赖
5	恐布の铃音	战斗开始马上向左方敌阵进军	歼灭武田骑马军团
6	马防栅	任务1失败	阻止武田军的进军
7	若虎	达成任务3	阻止真田幸村进军
8	故乡へ扫るんだな……	达成任务7	击破真田幸村

●京洛之舞

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	お手并み拜见	前去遭遇石川五右卫门	5分钟内击破100人
2	汉の喧哗	达成任务1	击破石川五右卫门
3	有名人はつらいよ	达成任务1、前去遭遇阿国	击破阿国
4	外野はひっこんでな	达成任务2	溃击集合倾奇者的场地

5	倾奇者を倒せ	达成任务4	击破全部的倾奇者
6	无碎者退散	达成任务5	说得织田军的武将

●小田原城潜入

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	子守り	在城内遭遇伊达政宗手下	击破伊达政宗配下的武将
2	武士に戏言なし	在城内遭遇伊达政宗	击破伊达政宗

●川中岛腕试

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	前田庆次の大倾き	战斗开始	击破全部敌武将
2	欢迎幸村	战斗开始	击破善光寺附近的敌
3	恋は盲目	达成任务1、2	比五右卫门更快救出阿国

●桶狭间之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	搅乱战	战斗开始	攻击今川军前线砦
2	斥候秀吉	达成任务1	一扫善照寺砦附近的敌人
3	电击战	达成任务2	从山道向今川本阵作突袭
4	岚呼ぶ稻妻	任务2前往山路的途中	击破服部半藏
5	旧友よ	任务2前往本阵的途中	击破本多忠胜
6	全てを我が手に	达成任务3	歼灭今川义元配下的武将
7	东海一の弓取り	任务3失败	击破今川军主力武将
8	影よりも速く	任务3失败	不要让服部半藏先越过

●伊势长岛歼灭战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	火计准备	战斗开始	击倒两位法师，将砦制压
2	炮击准备	任务1发生后	救援大筒部队进行炮击
3	再生の炎	达成任务1	确保工作部队安全前进
4	火计工作	任务1失败	确保工作部队安全前进
5	砦制压指令	任务3失败	完全制压四方的砦
6	降伏拒否	达成任务3	击倒敌军大将
7	破坏と创造	达成任务6	击倒全部法师

●长筱之战（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	最前线	战斗开始先待机	防卫茶臼山
2	牵制	达成任务1	制压敌关所并威胁背后的敌人
3	混乱	达成任务2	击破内藤军兵士20人以上
4	神风	达成任务3	击破真田幸村
5	胜赖を追え	达成任务6	击破武田胜赖
6	恐布の铃音	战斗开始马上向左方敌阵进军	歼灭武田骑马军团
7	马防栅	任务1失败	阻止武田军的进军

●本能寺之变（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	妹よ	前去遭遇阿市	与阿市一起脱出京
2	牙を剥く蛇	前去遭遇浓姬	击破浓姬
3		前去遭遇森兰丸	与森兰丸一起脱出京
4	诀别	达成任务1、2、3	击破明智光秀

●安土城夺还战（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	火を！	战斗开始	援护织田军火计部队
2	借りは返すぜ	达成任务3	击破杂贺孙市
3	突破者	从正门突入安土城	歼灭城门内之敌
4	炎を！！	达成任务2、3，信长到达指定位置	援护织田军火计部队
5	破坏を！！！	达成任务4，信长到达指定位置	援护织田军火计部队
6	非情なる战い	让市跟前田庆次接触	援护阿市击倒前田庆次
7	危险な男	让森兰丸跟前田庆次接触	援护森兰丸击倒前田庆次
8	必死だな！	信长亲自接触前田庆次	击破前田庆次
9	危险な女	让阿市或森兰丸跟浓姬接触	援护阿市或森兰丸击倒浓姬
10	许さぬ、お浓	信长亲自接触前田庆次	击破浓姬
11	死を望むなら	攻城战进入第二阶最初	找出服部半藏并击破
12	お互い、必死だな	攻城战第三阶遭遇杂贺孙市	击破杂贺孙市
13	孤独とは何の谓いか	攻城战第四阶遭遇浓姬	击破浓姬
14	二つの异形	攻城战第五阶遭遇前田庆次	击破前田庆次

※任务6、7、8、9、10的分岐跟上一关本能寺之变有关。任务6、9只限救出阿市一人的场合、任务7、9只限救出森兰丸一人的场合、任务8、10为成功救出两人的场合。

●长筱之战（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	山悬昌景交击	战斗开始	夺取敌关所并援护德川军
2	马场信房交击	战斗开始	跟明智光秀合流并救援
3	仆にこの手を汚せと言うのか	达成任务1、2	击破内藤昌丰或山悬昌景

4	引き际	达成任务3	击破武田信玄
5	崩坏	任务1、2失败后，越过防马栏	不容许武田骑马军团入侵本阵
6	逆击ち	达成任务1、2，任务3失败	守护铁炮队攻击敌方

●岐阜城防卫战（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	天梯破坏！	战斗开始	破坏天梯车守护西门
2	墨呈城夺还！	战斗开始	夺回墨呈城守护正门
3	男气！	达成任务1或2	不让上杉谦信接近前田庆次
4	里切り者を许すな！	任务3失败	击破前田庆次
5	军神と军团と	达成任务3	不让乱波逃亡
6	谦信をおびき出せ！	达成任务5	攻下上杉本阵
7	白い牙	达成任务6	不让上杉军侵入岐阜城内

●山崎之战（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	袋の鼠	战斗开始	击破敌武将包围天王山
2	魔弹の射手	杂贺孙市出现后	击破杂贺孙市
3	士道の守り手	真田幸村出现后	击破真田幸村
4	秀吉孤立	羽柴秀吉接近敌军本阵	跟孤立的羽柴秀吉合流
5	ああ、无情	一直不执行任务3	阻止女忍者跟幸村合流
6	胜利への道	达成任务1	把森兰丸引导到明智光秀处
7	雾を裂き敌を讨つ	达成任务6	在雾中突袭明智光秀

●岐阜城无断侵入

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	お宝いただき！	第一阶开始	收集各层的宝往上层去
2	青二才	城内遭遇森兰丸	击破森兰丸
3	お高くとまりやがって！	城内遭遇浓姬	击破浓姬
4	人妻と青年	任务1失败，城内遭遇浓姬和森兰丸	击破浓姬和森兰丸
5	无视かよ！	城内遭遇服部半藏	击破服部半藏
6	先客万来	天守阁遭遇明智光秀	击破明智光秀

●京洛之舞

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	思い进んだら命がけ	战斗开始	比阿国更早攻击前田庆次
2	神出鬼没	达成任务1	击破前田庆次守护倾奇者
3	神出鬼没・再	达成任务2	击破前田庆次守护倾奇者
4	神出鬼没・再再	达成任务3	击破前田庆次守护倾奇者
5	神出鬼没・终	达成任务4	击破前田庆次守护倾奇者
6	招かれざる客	达成任务3	击破织田的援军
7	轮回停止	达成任务5	跟前田庆次决斗

●超越神君伊贺（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	神君を止めろ	战斗开始	击破德川家康
2	伪りの	到达地图左上方	击破伏兵部队
3	影武者はどっち？	达成任务1	击破真正的德川家康
4	舍て身の	首先击倒服部半藏，达成任务1后，击倒右上方的德川家康完成任务3，接着引发并完成任务2再击倒服部半藏两次，最后进入右上方的据点	击破榊原康政
5	逃亡阻止	达成任务3	阻止德川家康逃亡
6	空蝉	一开始便击倒服部半藏并完成任务2，通过伊劫神宫北门时	援护杂贺孙市
7	影の本体	达成任务6	击破服部半藏

●大坂城无断侵入（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	お宝发见	第一阶最初	取得大板城一阶大量宝物
2	不肖の弟子	城内第一阶遭遇女忍者	击破女忍者
3	まだ终わらんよ	第二阶取初	巡逻二阶全层找寻千鸟香炉
4	城を震わせろ	城内第三阶遭遇前田庆次	击破前田庆次
5	心燃え尽きるほど	城内第四阶遭遇真田幸村	击破真田幸村
6	禁じられた大筒	天守阁遭遇服部半藏	不发出爆音击倒服部半藏

●五右卫门大暴走（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	俺のものは俺のもの	战斗开始	找出散落各地的宝物
2	八つ当たり	战斗开始后一会	击破德川家康
3	泥棒猿	达成任务4	击破丰臣秀吉
4	人という字は支えあって	达成任务1、5、6	借助阿国或庆次的力量打开门
5	爱のために	战斗开始后一会	救出阿国
6	やれやれだぜ	战斗开始后一会	救出前田庆次

●大坂之舞（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	胜利の女神	战斗开始	防卫敌袭击的关所
2	游んでる场合ですよ	市利军后前去遭遇她	阻止阿市军的进军
3	被虐爱	浓姬开始进军前前去遭遇她	击破浓姬不容许她进军
4	侵略者と击て	达成任务1、2、3	阻止织田信长军进军

●伊势长岛之舞（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	一心同体	战斗开始	不离开阿国进军
2	何人たりともここは通さん！	跟阿国一起到达脱出地点前地	不让一位敌兵通过
3	立ちはだかるは少年	进军遭遇森兰丸	击破森兰丸
4	先读み	进军遭遇明智光秀	击破明智光秀
5	最强の障害	进军遭遇服部半藏	击破服部半藏

●安土城之舞（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	自宅案内	在第二阶遭遇阿市	击破阿市
2	见回り	在三阶遭遇泷川一益	击破泷川队阻止增援
3	三食昼寝付き	在第五阶遭遇浓姬	击破浓姬
4	家系	在第五阶遭遇前田利家	击破前田利家
5	护卫	在天守顶遭遇前田庆次	从前田庆次的手中守护阿国

●京洛之舞

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	神出鬼没	战斗开始	守护倾奇者，击倒前田庆次
2	神出鬼没・再	达成任务1	守护倾奇者，击倒前田庆次
3	神出鬼没・再再	达成任务2	守护倾奇者，击倒前田庆次
4	神出鬼没・终	达成任务3	守护倾奇者，击倒前田庆次
5	招かれざる客	进行任务3途中	击倒织田军的援军
6	轮回停止	达成任务4	击倒前田庆次

●大坂之舞

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	胜利の女神	战斗开始	击倒袭击界之町各据点的敌人
2	游んごる场合ですよ	达成任务1，接近阿市	击倒阿市，阻止她进军，
3	被虐爱	达成任务1，接近浓姬	击倒浓姬，阻止她进军，
4	侵略者と击て	达成任务2、3，接近织田信长	击倒织田信长，阻止他进军，

●伊势长岛之舞

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	一心同体	战斗开始	不离开石川五右卫门，一同前进
2	立ちはだかるのは少年	遭遇森兰丸	击倒森兰丸
3	兰丸君こそ运命のひと！	达成任务2后，在尾段发生	消灭森兰丸以外的敌人
4	先读み	遭遇明智光秀	击倒明智光秀
5	光秀样こそ运命のひと！	任务2失败，达成任务3 在尾段发生	消灭明智光秀以外的敌人
6	最强の障害	遭遇服部半藏	击倒服部半藏
7	半藏样こそ运命のひと！	任务2、5失败，达成任务6，在尾段发生	消灭服部半藏以外的敌人

●川中岛之舞

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	川中岛の舞	战斗开始	前往茶臼山击倒武田义信
2	信玄にお愿い	达成任务1	与武田信玄会面
3	谦信にお愿い	达成任务1	与上杉谦信会面
4	别恸队救援	达成任务2	击倒上杉谦信
5	信玄样こそ运命のひと！	达成任务4	击倒武田信玄以外的全部武将
6	别恸队击破	达成任务3	击倒真田幸村
7	马に蹴られて	达成任务6	击倒武田信玄
8	谦信样こそ运命の人！	达成任务7	击倒上杉谦信以外的全部武将
9	爱の一时撤退	任务4或6发生后，接近真田幸村，不击倒他	逃往海津城
10	交错してそうな思惑	达成任务9	击倒女忍者
11	幸村样こそ运命の人！	达成任务10	击倒真田幸村以外的全部武将
12	最后は力ずく	任务1失败	击倒武田信玄和上杉谦信

●安土城之舞

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	自宅案内	在一阶遭遇阿市	击倒阿市
2	见回り	在四阶遭遇泷川一益	击倒泷川一益，阻止敌增援
3	有闲	在五阶遭遇浓姬	击倒浓姬
4	家系	在三阶遭遇前田利家	击倒前田利家
5	选择	到达六阶	保护石川五右卫门，击倒前田庆次

●川中岛之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	啄木鸟の嘴	战斗开始	奇袭妻女山的敌军本阵
2	海津城防卫	任务1失败	防卫海津城
3	くのいち飞翔！	达成任务1	通过秘道快速返回我方本阵
4	立つ鸟迹を浊さず	达成任务6	击倒上杉谦信
5	力と军配	达成任务2	紧急返回我方本阵
6	幸村救援	达成任务3	护送真田幸村落妻女山
7	力	达成任务5	击倒上杉谦信
8	危机	任务6失败	击倒上杉谦信

●三方原之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	それが若さか	战斗开始	引诱石川数正到达指定地点

No.	任务名称	引发条件	达成条件
2	唐の头に本多平八	进行任务4途中	击倒本多忠胜
3	沈む船から	达成任务1	击倒撤退中的泷川一益
4	高すぎた援业料	达成任务3	击倒德川家康
5	忍びの名にかけて	服部半藏暗杀武田信玄后	击倒服部半藏
6	本阵死守!	任务5失败	防止德川军侵入我方本阵

●岐阜城潜入

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	五右卫门骚动	在一阶遭石川五右卫门	击倒石川五右卫门
2	真面目君	在一阶遭遇森兰丸	击倒森兰丸
3	蝮の娘、うつけの妻	在二阶遭遇浓姬	击倒浓姬
4	人妻と青年	任务2失败，在二阶遭浓姬和森兰丸	击倒浓姬和森兰丸
5	石川五右卫门爆发	任务1失败，在三阶遭遇石川五右卫门	击倒石川五右卫门
6	最强传说半藏	在三阶出口遭遇服部半藏	击倒服部半藏
7	嘘と泪と复仇と	到达四阶	击倒明智光秀

●上田城救出战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	风になる	战斗开始	快速到达地下二阶
2	盗んだ足袋で……	到达地下二阶	快速到达地下三阶
3	光の速さで明日……	到达地下三阶	快速到达地下四阶
4	终止符の向こうへ!	到达地下四阶	快速到达地下五阶
5	伊贺秘奥义·分身	在地下五阶遭遇服部半藏	救援真田幸村，击倒服部半藏

●大坂夏之阵（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	真田の退き兵	战斗开始	引诱敌军前线部队到真田丸前
2	桑山鸣动して鼠一匹	任务1过后	阻止敌军的国崩大炮
3	信赖に应える者	任务6失败	阻止伊达政宗入侵大坂城内
4	觉悟とは	达成任务5	突入德川家康本阵
5	烧け石に水	任务2失败	击倒伊达政宗
6	胁迫	达成任务2	快过真田幸村返回我方本阵
7	道を拓く	达成任务6	通过秘道进入敌军本阵
8	せつかくだから	达成任务7	制压德川军兵粮库，击倒德川秀忠

●小田原城潜入（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	五右卫门、再び	在一阶遭遇石川五右卫门	击倒石川五右卫门
2	もういっちょ!	任务1失败，在二阶右方的房间遭遇石川五右卫门	击倒石川五右卫门
3	いいかげんにして!	任务1、2失败，到达三阶	击倒石川五右卫门
4	龙狐狙击	到达四阶	击倒伊达军全武将，包括伊达成实、鬼庭纲元和片仓小十郎
5	暗杀です!	任务1或2或3，到达五阶	击倒德川家康
6	やられました!	达成任务5或7	击倒服部半藏
7	大爆发五秒前!!	任务1、2、3失败，到达五阶	击倒石川五右卫门和德川家康

杂贺孙市之章

●伊势长岛歼灭战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	大简	战斗开始	击倒大简部队的九鬼嘉隆
2	炮击	任务1失败	守护法师，击倒大简部队
3	护卫	火计事件发生后	护送证惠到达织田军本阵
4	退却	达成任务5	护送法师撤退
5	确保	达成任务3	击倒森兰丸
6	信长狙击·序弹	进行任务4途中	接近织田信长

●山崎铳击战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	西进扫讨战开始	战斗开始	击倒柴田胜家、丹羽长秀和泷川一益
2	信长狙击·初弹	进行任务1途中	按R1开枪狙击织田信长
3	猛攻	达成任务1	击倒佐佐成政、佐久间信盛和前田利家
4	伏兵の名前は	任务3成功与否，随后发生	击倒羽柴秀吉
5	抵抗を止めよ、と秀吉は言う	达成任务4	击倒明智光秀
6	战う理由	进行任务5途中	击倒前田庆次

●越前防卫战

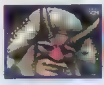
No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	救いの主か破灭の使者か	战斗开始	击倒柴田胜家和佐久间信盛
2	光秀狙击	达成任务1	绕到后山，秘密地按R1开枪狙击织田信长
3	逃亡	达成任务2	护送法师撤退回本阵
4	狩人か获物か	达成任务2后，没有被明智光秀本阵的敌兵发现	避过服部半藏的视线
5	影と跃れ	任务4失败	击倒服部半藏
6	信长狙击·贰弹	达成任务3	快速绕到左下方，秘密地按R1开枪狙击织田信长
7	胜手に逃げろ	达成任务6	快速到达逃出地点
8	才能	被明智光秀本阵的敌兵发现	击倒织田军全部武将

●京都抵抗战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	前哨战	战斗开始	夺取右下方三个据点
2	马鹿の一つ觉え	达成任务1	绕到上方阻止织田军的火计部队
3	信长狙击·参弹	达成任务2	跳上狙击台，按R1开枪狙击织田信长
4	终幕への序曲	达成任务3后，出现在织田信长面前	击倒织田信长
5	さらば战いの日日	狙击织田信长时被发现	击倒织田信长

●安土城潜入

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	信长狙击·终弹	在一阶发现织田信长的位置	按R1开枪狙击织田信长
2	今日の俺は冴えている	到达二阶立即发现服部半藏	击倒服部半藏
3	武士に非ず	在三阶遭遇阿市	不击倒阿市到达上层
4	战いの挽取	在四阶遭前田庆次	击倒前田庆次
5	绅士たれ	在五阶遭浓姬	不击倒浓姬到达上层



武田信玄之章

●川中岛之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	夜と雾の隅て	战斗开始	击倒敌军前线部队
2	本阵防卫	浓雾事件发生后	防止敌人侵入本阵
3	立つ鸟迹を浊さず	达成任务2	击倒上杉谦信
4	形势变わらず	任务2失败	击倒上杉谦信

●小田原城潜入

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	影の恐怖	在一阶遭遇服部半藏	击倒服部半藏
2	恐怖はふたたび	任务1失败，在二阶出口遭遇服部半藏	击倒服部半藏
3	北の国から	在三阶遭遇伊达政宗	击倒伊达政宗
4	宿敌登场	在四阶遭遇上杉谦信	击倒上杉谦信
5	人は石垣、人は城	到达五阶	击倒北条氏政

●长筱之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	诱いの手を断ち切れ	战斗开始	击倒泷川一益
2	背后	达成任务1	击倒酒井忠次的伏兵部队
3	牙を剥く猛虎	达成任务2	救援马场信房
4	策市の业	达成任务3	击倒明智光秀
5	真打登场	达成任务4或6	击倒前田庆次
6	力技	任务1失败	歼灭敌军铁炮部队
7	虎たちは魔王を狙う	达成任务4或6	击倒织田信长

●安土城攻略战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	安土炎上	战斗开始	阻止明智光秀发动火计
2	在るべき场所	达成任务1后，在左门击倒佐佐成政	先过明智光秀到达织田军本阵
3	辉きを失った刃	达成任务2	护送明智光秀撤退
4	毗沙门天の试练	达成任务3	全部我方武将生存的情况下击倒织田信长
5	百获り合战	达成任务3、4	亲手击倒织田信长
6	先锋、幼女	城内战在二阶出口遭遇阿市	击倒阿市
7	次锋、怪力	城内战在四阶出口遭遇前田庆次	击倒前田庆次
8	副将、小姓	城内战在五阶出口遭遇森兰丸	击倒森兰丸
9	大将、魔王	城内战到达六阶	击倒织田信长

●山崎之战（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	突破口を开け!	战斗开始	击倒柴田胜家和丹羽长秀
2	花道を断	达成任务1或5	阻止前田庆次侵入天王山
3	雾中を驱ける	达成任务2或6	浓雾驱散之前，突破圆明寺川
4	信长を探	达成任务3	找出织田信长的军队
5	挟击阻止	任务1失败	击退天王山山顶的敌人
6	续．花道を断	任务2失败	阻止前田庆次进入本阵
7	洞窟からの刺客	浓雾事件发生后	阻止羽柴秀吉侵入本阵
8	战いの美学	任务3失败	前往织田军本阵救援上杉谦信

●川中岛宿命战（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	牛に引かれて	战斗开始	制压左上方的善光寺
2	笼の下の独眼龙	战斗开始	防卫左方的茶臼山
3	忍び寄る影	战斗开始经过一段时间	防卫右方的海津城
4	独眼龙の快进击	达成任务1，但任务2失败	防卫左上方的善光寺
5	お参りは済ませたか?	达成任务2，但任务1失败	消灭从善光寺逼近的敌军
6	北の最终兵器	任务4失败，一段时间后	击倒敌增援部队及伊达政宗军
7	夜を蹴散らせ	任务3失败	击倒服部半藏
8	倾奇者出阵	任务3发生后	击倒前田庆次
9	逆单骑突入	达成任务8	单骑突入上杉军本阵
10	最后の赌け	达成任务7	单骑突入上杉军本阵

伊达政宗之章

●川中岛乱入

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	虎狩りの前哨战	战斗开始	率先击溃武田军的前线部队
2	虎退治	达成任务1	留守政景败走前，击倒武田信玄
3	虎狩り	等待真田幸村上妻女山，再击倒武田军其中一位配下武将	击倒武田信玄
4	增援军击破	达成任务2	击倒上杉军增援部队直江景纲
5	逃げ弹生	击倒上杉谦信后	与本队会合前，击倒高坂昌信军
6	龙退治の支度	战斗开始	率先击溃上杉军的前线部队
7	龙退治	达成任务4	留守政景败走前，击倒上杉谦信
8	伪挟击	等待真田幸村上妻女山，再击倒上杉军其中一位配下武将	与真田幸村挟击上杉谦信

●桶狭间乱入

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	今川义元を讨て	战斗开始	击倒今川义元
2	织田信长を讨て	战斗开始	击倒织田信长
3	野心	达成任务1，接近善照寺砦	击倒羽柴秀吉，阻止他与织田信长会合
4	家康逃亡	达成任务3	在德川家康撤退前击倒他
5	超·信长	地图上只剩下织田信长一位敌武将	击倒织田信长
6	妹	达成任务2	击倒阿市
7	疾风	达成任务6	击倒服部半藏，阻止他与德川家康会合

●伊势长岛乱入

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	一揆势を讨て	战斗开始	制压一揆势的西砦
2	织田军を讨て	战斗开始	击倒织田军的氏家卜全
3	僧官击破	达成任务1	击倒证惠
4	孙市迟参	达成任务3	击倒杂贺孙市
5	逆歼灭战!	达成任务4	歼灭织田军全部武将
6	炮击停止	达成任务2	击倒九鬼嘉隆的大简部队
7	火计阻止	达成任务6	击倒羽柴秀吉的火计阻止
8	信长击破	达成任务7	击倒织田信长
9	迫り来るる	达成任务8	击倒杂贺孙市

●长筱乱入

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	铁炮队を打ち破れ	战斗开始	击倒本多忠胜的铁炮队
2	骑马队を打ち破れ	战斗开始	留在设乐原中央迎击武田军
3	火绳には速度を	达成任务1	歼灭织田军的铁炮部队
4	骑马には铅を	达成任务2	歼灭武田军的骑马军团
5	殿军の心得	达成任务3	阻止织田信长撤退
6	老兵は死なず	歼灭武田军骑马军团	阻止武田信玄撤退
7	鸣くまで待つは无能な狸	达成任务5	击倒正在死守的德川家康

●本能寺乱入（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	终局へ	战斗开始	在明智军突入前到达本堂
2	野望か、正义か、野望か	接近明智光秀	击倒明智光秀
3	信长の	达成任务2	击倒织田军主力武将
4	决着	接近织田信长	击倒织田信长
5	谋反と野望	任务1成功与否，随后发生	击倒明智军主力武将
6	迷い多き刀	达成任务7、5，接近明智光秀	击倒明智光秀
7	逃しはしない!	任务5失败	阻止织田信长逃走

●小田原城乱入（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	目立たない人	在二阶遭遇上杉景信	击倒上杉景信
2	爱だろ、爱?	在三阶遭遇真田幸村和女忍者	击倒真田幸村和女忍者
3	自分との战い	到达四阶	快速突破小田原城四阶
4	男の战い	在四阶遭遇前田庆次	击倒前田庆次

浓姬之章

●桶狭间之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件

1	撹乱战	战斗开始	攻击今川军的前线据点
2	斥候秀吉	达成任务1	扫除善照寺砦附近的敌人
3	电击战	达成任务2	经山道奇袭今川本阵
4	嵐呼ぶ稲妻に	达成任务3途中遭遇服部半藏	击倒服部半藏
5	旧友よ	达成任务4	击倒本多忠胜
6	全てを我が手に	任务3成功与否，随后发生	歼灭今川义元旗下的武将
7	东海一の弓取り	任务2失败	击倒今川军主力武将
8	影よりも速く	达成任务7，玩家在地图偏左的地方时	比服部半藏率先到达今川本阵

●[illegible]山城[illegible]

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	垒堡一夜城	战斗开始	击倒堡垒的氏家卜全部队
2	木材を夺え	战斗开始	击倒西方木材库的安藤守就部队
3	砦を越えろ！	达成任务1、2	护送天梯车
4	工作发觉	羽柴秀吉到达中央堡垒	击倒斋藤军的妨害部队
5	无谋なる突击	达成任务4	击倒斋藤军全部武将
6	茨の道を行く	任务4失败	击倒斋藤义龙部队
7	才气焕发	城内战在一阶遭遇森兰丸	击倒森兰丸
8	埋伏の阵	城内战在二阶遭遇竹中半兵卫	击倒竹中半兵卫
9	固い男	城内战在三阶遭遇明智光秀	击倒明智光秀
10	蝮のやり方	城内战到达四阶	击倒斋藤义龙

●[illegible]川之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	先锐	战斗开始不久	救援明智光秀
2	朝仓军崩坏	战斗开始不久	援护德川家康消灭朝仓景健
3	男！前田庆次	战斗开始	援军到达前，援护前田庆次
4	诘所死守	战斗开始	援军到达前，死守东南据点
5	侧面攻击	任务2失败	援护榊原康政到达朝仓义景
6	弱气を挫き强气を避ける	达成任务5	击倒朝仓义景
7	泪と革命	达成任务2或6	快速击倒浅井长政

●[illegible]

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	本堂を目指せ	战斗开始不久	火势漫延之前到达本堂
2	妖花	达成任务1	快速击倒织田信长
3	炎の脱出	达成任务2	快速逃出本能寺
4	悲しみの连锁	达成任务2后，接近阿市	快速击倒阿市
5	子供にはわからない	达成任务3后，接近森兰丸	击倒森兰丸
6	焦りは身を灭ぼす	达成任务3	击倒明智光秀

●[illegible]

No.	任务名称	引发条件	达成条件

1	逃げる狐	在一阶遭遇女忍者	击倒逃走中的女忍者
2	追う蝮	任务1失败，在二阶击倒杂贺孙市及前田庆次后，返回左上方的房间遭遇女忍者	击倒逃走中的女忍者
3	执念の狙击	在二阶遭遇杂贺孙市	击倒杂贺孙市
4	正直者	在二阶遭遇前田庆次	击倒前田庆次
5	绝望をあなたに	任务1失败，在三阶遭遇女忍者	击倒女忍者
6	修罗の门	在三阶遭遇森兰丸	击倒森兰丸
7	主义と信念	任务3失败，在三阶击倒森兰丸	击倒杂贺孙市
8	だから	到达四阶	击倒织田信长

●[illegible]

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	导く者	战斗开始	快速救出织田信长
2	爱を守る者	任务1发生后	进入本能寺击倒敌军
3	君の行く道は果てしなく远い	带织田信长逃出本能寺，森兰丸仍生存	与森兰丸一起脱出
4	棘	带织田信长与森兰丸会合	击倒明智光秀

●[illegible]

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	くせ～者？	在一阶遭遇石川五右卫门	击倒逃走中的石川五右卫门
2	恋の狙击	在三阶出口遭遇杂贺孙市	击倒杂贺孙市
3	曲者！	在四阶遭遇服部半藏	击倒逃走中的服部半藏
4	鸣かぬなら……	任务1、3失败	击倒德川军全部武将
5	爱を邪魔する者	到达六阶	护送信长击倒明智光秀

森兰丸之章

●稻叶山城防卫战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	坚城．稻叶山	战斗开始	击倒敌军前线部队
2	木材が狙われる	天梯车及蜂贺小六到达木材库	击倒木材库的敌军部队
3	决意	羽柴秀吉建成一夜城后	夺取一夜城，令炮击停止
4	实力主义	开始与浓姬战斗	击倒织田军全部武将
5	竹中半兵卫谋反	达成任务1、2、3	阻止竹中半兵卫部队谋反

●[illegible]

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	火计准备	战斗开始	击倒两位法师，将砦制压

2	炮击准备	任务1发生后	救援大筒部队进行炮击
3	再生の炎	达成任务1	确保工作部队安全前进
4	火计工作	任务1失败	确保工作部队安全前进
5	砦制压指令	任务3失败	完全制压四方的砦
6	降伏拒否	达成任务3	击倒敌军大将
7	破坏と创造	达成任务6	击倒全部法师

●[illegible]

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	绝对领域	战斗开始	防止明智军入侵本能寺
2	复仇の炎	任务1发生后	阻止明智军的火计
3	蝮の血、发现す	接近浓姬	击倒浓姬
4	诛杀の刃	明智光秀开始出击	击倒明智光秀
5	罠	带织田信长逃亡时	与浓姬一起逃亡
6	报い	带织田信长逃亡时	与阿市一起逃亡

●[illegible]

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	连携回复	战斗开始	救援丹羽长秀队
2	政宗奇袭	任务4发生后	协助柴田军击倒伊达军
3	中央突破	任务1发生后	协助前田军突破敌军的防卫
4	姿无き挑战者	任务3发生后	阻止杂贺孙市狙击
5	问いかけ	接近德川军本阵	击倒明智光秀部队
6	迷いの刃	快速达成任务1至4	击倒德川家康部队
7	足掻く者	任务6失败	击倒明智光秀部队

●[illegible]

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	杀阵	在一阶遭遇忍者部队	一阶击倒敌军忍者部队
2	黑き兽	达成任务1	击倒服部半藏
3	私斗	在二阶出口遭遇杂贺孙市	击倒杂贺孙市
4	妨害	在二阶遭遇女忍者	击倒女忍者
5	粘着	在三阶遭遇女忍者	击倒女忍者
6	天气屋	在三阶出口遭遇前田庆次	击倒前田庆次
7	心通い合わせ、刃交わす	到达四阶	击倒明智光秀

●[illegible]

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	恨	进入二阶右方的房间	潜入二阶击倒杂贺孙市
2	危	进入三阶右下方的房间	潜入三阶击倒女忍者
3	空	进入四阶入口附近的地方	潜入四阶击倒前田庆次
4	命	进入五阶右上方的房间	潜入五阶击倒服部半藏
5	乱	不击倒二至五阶的武将，到达六阶	护送织田信长击倒刺客

新武将之章

桶狭间之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	先锋战	战斗开始	消灭织田军的先锋部队
2	まろを守れ	发生快速袭击信长本阵事件	护送本队击倒织田信长
3	家康の疑念	一开始击倒信长	尝试说服德川家康
4	次なる刺客	任务3失败，遭遇德川家康时	击倒服部半藏
5	退路をふさげ	达成任务1、2	压制敌军本阵
6	波に乘って	达成任务4	消灭织田军的主力部队
7	蝮の牙	击倒信长后发生	消灭织田军的伏兵部队

川中岛之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	夜と雾の隅で	战斗开始	攻击敌军的前线部队
2	立つ鸟后を浊さず	达成任务4	击倒上杉谦信
3	形势变わらず	任务4失败	击倒上杉谦信
4	幸村救援	任务1成功与否，结束后发生	援护真田幸村落妻女山

长筱之战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	长筱城攻略	战斗开始	歼灭长筱城内的敌人
2	鸢が鹰を生む	任务1成功与否，结束后发生	快速消灭敌军伏兵部队
3	长筱城の逆袭	任务1失败	击倒奥平贞昌部队
4	枪は铳より强し	前田庆次进入我方本阵	快速击倒前田庆次
5	弹雨を避けて	达成任务1、2、4，胜赖到达撤退地点	击倒织田信长

上田城攻略战

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	隐密作战	战斗开始	避开敌将耳目，到达北门
2	速攻	达成任务1	快速击倒金子美浓守
3	侵入	达成任务2或7	击倒上田城东门的唐泽玄蕃

4	水面に石を	经过一定时间，服部半藏说“户石城に计略有り”后发生	击倒地图右上方的富泽伊予守
5	狸狩り	经过一定时间自动发生	阻止女忍者进入本阵
6	幸村を止めろ	达成任务4时幸村仍生存	阻止真田幸村进入本阵
7	隐密续行	任务1失败	击倒上田城北门的金子美浓守
8	一忍目	城内战在地下1阶右上方遭遇女忍者	击倒女忍者
9	二忍目	城内战在地下1阶出口前遭遇女忍者	击倒女忍者
10	三忍目	城内战在地下2阶中央靠左遭遇女忍者	击倒女忍者
11	四忍目	城内战在地下2阶最下方遭遇女忍者	击倒女忍者
12	五忍目	城内战在地下3阶下方遭遇女忍者	击倒女忍者
13	六忍目	城内战在地下4阶遭遇女忍者	击倒女忍者
14	时代は德川	城内战到达地下5阶	击倒真田幸村
15	时代は真田	城内战到达地下5阶	击倒服部半藏

大坂夏之阵（路线A）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	真田の退き兵	战斗开始	引敌军前线部队走到真田丸前
2	泰山鸣动して鼠一匹	任务1成功与否，结束后发生	消灭敌军的国崩大炮
3	人人は信じあえず	达成任务1、2	赶回我方本阵
4	信赖に应える者	达成任务3	阻止伊达政宗进入大坂城
5	觉悟とは	幸村说“负け战…”后发生	护送真田幸村进入敌军本阵
6	烧け石に水	任务1、2失败	击倒伊达政宗
7	传说の大作战	任务3失败	救援明石全登的军队
8	命果てるとしても	达成任务1、2、3、4，任务5幸村进入本阵时发生	救援真田幸村

大坂夏之阵（路线B）

No.	任务名称	引发条件	达成条件
1	不屈の斗魂	任务4成功与否，结束后发生	阻止真田幸村进入砦
2	狮子、咆哮す	达成任务1	阻止真田幸村进入本阵
3	危机一发	任务1失败	阻止真田幸村进入本阵
4	红き城に挑め	战斗开始	击倒真田丸内两个炮台的守备长
5	忍道不觉悟	城内战在2阶左下方遭遇女忍者	击倒女忍者
6	恶计	城内战在2阶右上方遭遇丰臣秀赖	击倒丰臣秀赖
7	真の忍び	城内战在3阶出口遭遇女忍者	击倒女忍者
8	脆计	城内战在4阶遭遇丰臣秀赖	击倒丰臣秀赖

新武将育成及任务条件！全地图道具位置！

《战国无双》已公开了关卡攻略、LV5武器、贵重道具、任务引发条件等，现在将讲解新武将的育成心得，而且还会送上全野战地图以及道具的位置。

【新武将育成篇】

设定新武将造型及名称后，需进行12次修行来决定武将能力，然后才可使用新武将进行无双演武，以下是各种修行的游戏心得。

剑豪

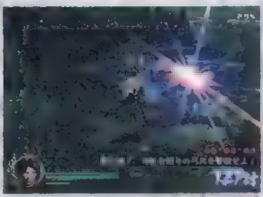
“剑豪”的目的是不断杀敌，尽量增加击破人数。想达到特级（最高评价），需要在进行途中连发5次无双奥义，最终击破人数达到500以上。每当击倒敌人的小队长，都会出现新一批敌人，而击倒突忍则会掉下般若汤（体力及无双全回复）。首先应该以红血（濒死）状态开始剑豪的修行，利用无双秘奥义将周围的敌人扫清，攻击时尽量以小队长为目标，击倒小队长令更多敌人出现。另外，使用无双奥义时尽可能击倒突忍，令地图上布满般若汤，然后再发动无双，在途中吃下般若汤，令无双可以一直连发。

突破

●守备兵 ●掉下敌人 ●三个突忍

“突破”要以最短时间通过迷宫，根据地图指示的路线行走，很快就可以突破迷宫。开始后，快速击倒守备兵取得战草鞋，再用R2滚动通过左方两个有敌人掉下的位置，然后在左上方的房间，一开门便会有突忍冲前撞击，所以要马上按R2滚向右边，最后用R2通过两个敌人掉下的房间，便会到达终点。在初级和中级的情况下，剩余时间在“1分15秒”以上就可以取得特级；在上级的情况下，特级评价就是“1分13秒”以上。

心眼（剑豪达到中级时出现）



“心眼”项目需要用攻击将弓手射出的箭弹返回去。枪及剃刀极难击中弓箭，使用“刀”是最容易获得高评价的，因为刀的攻击速度快、判定范围大，而且挥刀时的动作也有攻击判定。在前半段时间应该积蓄无双，待出现大量敌人时，发动无双秘奥义将弓箭反弹。要留意的是，刀的攻击范围集中在角色右方，将角色偏向左边会更容易弹返弓箭，因此建议先走到右边位置→将角色面向左方→不断有节奏地按□挥刀，到达左边后再跑回右边重覆动作。

刚弓

“刚弓”一开始玩家站在一条桥上，前方不断有敌人冲过来，必需按R1＋□将敌人射倒。基本上最难射中是左右两边的敌人，因为他们移动时会偏离射击目标，而中央的敌人，对正着射就可以了，没有难度。最简单取得高评价的方法是一开始走到桥头位置，然后站好按R1将逼近的敌人逐一射倒，站在桥头好处是，即使两边的敌人正在移动，玩家也不用修正射击角度，直接射击即可命中目标。

舞斗（剑豪达到上级时出现）

“舞斗”在一个房间内进行，房中有些不会动的敌兵，玩家要尽量使用多连击数的方法连续攻击敌兵，超过5连击之后的攻击会增加评价点。正常应在红血状态进行舞斗，首先用□□△打晕敌人，再按□△使敌人浮空，在他落地前发动无双秘奥义追打。不过有一个更简单的方法，适合枪或剃刀使用，首先将敌兵推向墙角，然后将视点对正该敌兵，再不断快速地按X＋○小跳跃攻击（不要移动角色，原地跳砍即可），就可以一直连击至99击，获得1915点评价（获得特级评价只需要250点）。这个连击技巧，相信“《真.三国无双》系列”的高手仍然记忆犹新吧！

奥义

修行目的是使用无双奥义增加击破人数，这项目中禁止使用□键攻击，随着不断击倒敌人，画面中会出现更多无双酒。取得高评价的方法就是以红血进行，不断打出无双酒，并在无双奥义结束前吃下无双酒，使奥义持续发动。由于发动无双奥义时，倒数时间会减得很慢，就像时间停顿一样，利用这方法持续发动无双，便可赚取更多时间去消灭敌人。

马术

“马术”在本能寺地图进行，要骑马绕过本能寺两周，剩余时间越多越高评价。但途中会有敌人、马栏、地雷、木墙等阻碍，马栏及地雷可以按△跳过，木墙就要绕过。当绕第2圈时需要消灭伏兵方可前进完成时，如击破人数达100，评价会增加30点。有一点要注意，通过地图下方时，应使用偏下的路径行走，因为偏上的路实在太曲折了。在中级和上级的情况下，只要完成时所剩余时间多于“1分57秒”便可达到特级（初级时由于马的速度太慢，基本上无法达到特级）。

道场破新武将造型追加：

新武将除了基本的4男4女造型，还有4个隐藏造型，在新武将修行途中击倒道场破事件的乱入武将，便会出现新造型。

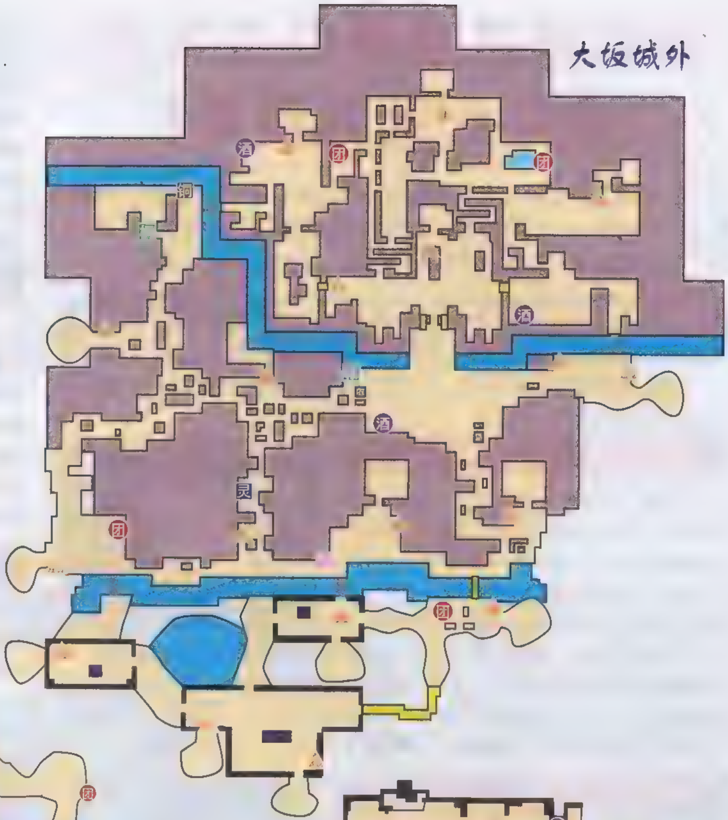
道场破事件	引发条件
前田庆次乱入	攻击力超过85后选“剑豪”
五右卫门乱入	移动力超过140后选“突破”
杂贺孙市乱入	间接攻击力超过65～70后选“刚弓”
服部半藏乱入	跳跃力超过120后选“舞斗”

【全野战地图道具位置】

道具图示一览：

- 团 ＝团子，体力回复50
- ＝一个饭团，体力回复100
- ＝三个饭团，体力回复200
- 玉 ＝玉手箱，技能道具
- 桐 ＝桐箱，武器
- 酒 ＝酒，无双全回复
- 铜 ＝铜镜，10秒内无双全满
- 灵 ＝灵镜，30秒内无双全满
- 鞋 ＝战草鞋，30秒内提升移动速度
- ＝勾玉，30秒内属性等级升至最高级

姉川


大坂城外

桶狭间

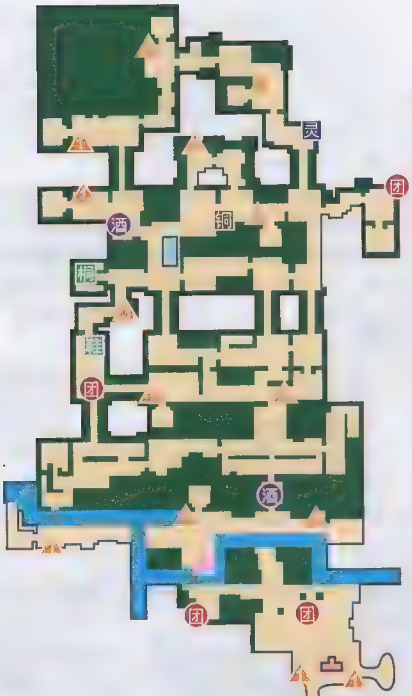
稻叶山城外

本能寺

三方原．长筱

山崎

安土城外



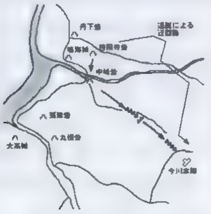
上田城外

川中岛

战国历史篇

公元1560年，一场改写日本战国历史的战斗在尾张国（现在日本的爱知县）内发生。这场战争打破了战国人数占优便获胜的常理，在双方兵力相差10倍以上的情况下，一名微不足道的尾张大名正式开始了“布武天下”的大业。

桶狭间合战



永禄2年(1559年)，经过几年的努力，尾张的地方大名织田信长，终于达成其父信秀的遗愿——统一尾张。然而在一年后，尾张的织田家便遇上了最大的考验……

永禄3年5月，占领着骏河、远江、三河三国(静岗、爱知县东部)的大名今川义元，受到朝廷的任命，正式担任三河守一职。为了名副其实地支配领内的三河国，今川义元便领兵向与三河西面邻接的尾张进发。5月10日，今川军的先锋井伊直盛出击，义元本队则在12日开始出阵，经挂川、引马、吉田、冈崎，5月18日到达尾张国内的沓挂城。兵力为数2万5千，却号称4万的今川军，在5月19日正式开始向织田的领地作出攻击。在今川军先锋松平元康(日后的德川家康)以及朝比奈泰能的猛攻下，织田家前方的据点陆续失守。而织田方面，接到前方据点被今川军包围这消息的信长，在唱完一段“敦盛”后，就马上穿上盔甲并骑马往热田神宫出发，沿路经丹下砦，到达善照寺。这时从后慌忙赶来的家臣与织田军兵，为数才不过二千。

另一方面，得知自军陆继得胜的义元本阵5千兵马，正在桶狭间进行休息。只接到敌军在桶狭间这初步消息的信长经过思考后，便带领全军沿路向中岛砦进发。到达中岛砦时，信长才首次将自己的想法告诉家臣。原来信长的攻击目标是经过丸根和鹫津之战，已经身心疲惫的敌方先锋部队。

正当织田军到达桶狭间一带的山岳时，突然天气骤变，下起了大豪雨。就在雨快要停止之时，信长举起手上的长枪大声疾呼，织田全军马上进行突击。就如冥冥中注定一样，织田军攻击的并不是今川军疲惫的前锋军团所在地，反而是敌方大将今川义元的本阵。突如其来的织田军，使今川的本队阵脚大乱，大将义元也得慌忙逃走。在混乱之中，织田军成功找到与义元一同撤退的300骑，在织田全军2千多人的猛攻下，今川义元最后被织田军的一名足轻——毛利新助秀高将其首级取下。

传说的奇袭战

以上叙述都是来自目前最具说服力的日本战国史书籍《信长公记》中的记载。然而在民间传说中的桶狭间合战，却又是另一回事，而这个“传说的奇袭战”的来源，就是江户时代流行的小说《甫庵信长记》，由于它的影响，使大多数的人都将这部小说的剧情与史实混淆，甚至目前的日本教科书，都将“桶狭间合战”写成“奇袭战”。在《甫庵信长记》中，信长全军到达善照寺后，并未向中岛砦进发，反而沿东面前进，最后到达今川本阵侧面的山上，向敌本阵进行突击，在今川军混乱的情况下，杀死了大将今川义元。《甫庵信长记》之中还记载了今川全军为了避雨休息而躲避在树下，更将盔甲武具脱掉，无能至极，不过这也只是作者为了突出两军素质上差距，才刻意将今川军丑化的。

真正的目的是——“上洛”？

在一般的民间传说中，都指今川义元是为了“上洛”而向尾张进攻的。所谓的“上洛”，其实就是领军前往天皇所在的京都，在战国当时，这是掌握天下实权的一种象征。而之所以有“义元上洛”的说法，其实与前面提及的义元被封“三河守”这一官位有关系。

在古代的日本，天下的权威除了天皇外，接着便是“征夷大将军”了。在战国当时的足利幕府(※1)，是由初代的足利尊氏所建立的。而足利尊氏成为“征夷大将军”前，分别先后担任“上总介”、“治部大辅”、“三河守”的役职，而这正正与义元的官务任职过程一模一样，因此后人就传说义元意图仿效足利尊氏，成为大将军，取代势力已经衰退的足利家，从而联想到今川进军尾张是为了“上洛”。

战国荒谬论

日本的战国，是一个非常混沌的时代，背叛、暗杀、放逐等事经常发生，可以说这个时代的人丝毫没有“人”的权利。但若各位以现在思考方法看日本战国，那就大错特错了！就让笔者为各位讲解战国与现代在伦常观念上的不同，让各位能够更清楚真正的“日本战国”。

就如题目所视，本次为各位讲解的是有关战国的伦常观念。最近看了一些有关日本战国的文章，不禁使笔者哑然，原因就是战国的伦理道德实在太混乱了。

所谓的伦常道德，也就是儒家的思想，其实是在江户时代德川幕府为了加强

统治，才在日本散布的。没错，是“德川幕府”，也就是战国完结后，德川家康建立了幕府后才引入伦常思想。换而言之，在此以前的战国时代，根本就没有中国儒家的伦常概念。因此不会对“亲族”、“背叛”、“弑君”等事过于执着。武将投靠新的主君后，以往的事就会有如白纸一样，不作追究。而且弑君、弑父、杀尽手下一族等事情经常发生，这就是日本的“战国时代”。因反复投靠不同势力而扶摇直上的人物，在战国中比比皆是，当中以伊达、真田最为有名。而像真田幸村、岛左近这些“义将”，在战国里是很少的。

曾有人提出“明智光秀因为以前侍奉过的主君逐一被杀，害怕下一个轮到自己而叛变”这一观点，但这是错误的。在当时的日本人思想中，根本不当这是一回事，这正正就是“以现代的看法看日本战国”的错误例子。光秀的反叛原因，与其说是上述原因，倒不如说是多番失败，受尽信长的侮辱，最后决定给信长倒戈一击，这会合理得多。对于有关光秀的事件，下面会再作详细介绍。

时代的革新者！第六天魔王

织田信长，尾张国下四群织田大和守一族，天文三年(1534年)出生，天正10年(1582年)去世。由于行为与战国当时固有的作风相驳，因此成为邻近诸国有名的“大傻瓜”，但其实他是拥有突破战国传统的先进思想与天才般的战略头脑的人物。15岁时，与美浓的长年宿敌斋藤道三的女儿斋藤归蝶结婚，得到道三作为后盾。在长良川一战中，由于道三的儿子义龙叛乱，而再度与北面的美浓为敌。由于被称为“大傻瓜”的行径，导致不少家臣叛乱，然而最终也成功一一平息。1559年，终于达成其父信秀统一尾张的遗愿，接着马上遇上当时的最强大名之一——今川义元的侵攻。凭着运气与实力，在桶狭间大胜，其后向天下统一迈进，最后在本能寺遇上重臣明智光秀的叛乱，传说在火烧本能寺后剖腹自尽，并由侍从森兰丸介错。

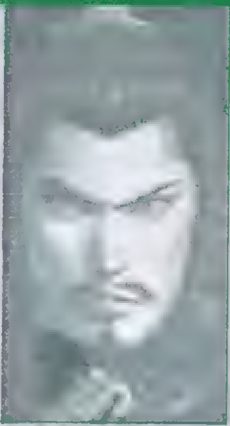
在视铁炮为玩具的战国时代中，织田信长首先铁炮用作正规武器，并利用“三连铳”的战法，将号称战国最强的武田骑兵击退。然而在信长的一生，为了达成天下一统，造成不少大屠杀。伊势长岛越前等地的一向宗、比睿山的僧众、众多反叛者的一族等等，每每的人数都以千、万计，单是越前的一向宗讨伐，死者已多达四万多人。

除此以外，信长也如武田信玄一样，对亲族决不会手下留情。暗杀意图谋反的亲弟织田信行、将背叛的妹夫浅井长政与朝仓义景的头盖漆成酒杯举行宴会等，常人所不为的事情，都在信长的命令下发生。“第六天魔王”的称号，就是信长被本愿寺称为“佛敌”后，信长自称的。

信长一生不拘世间的定律，以自己独有的一套处事方法办事，在当时的战国可谓少有的革新者，然而在他的死后，后继的秀吉与家康，却是保守派的人物，到了德川幕府三代将军家光时，更正式实行“锁国”，使日本与外界的交流断绝，导致后来被列强所欺压。

战国历史篇

1553	川中岛之战
1560	桶狭间之战
1567	稻叶山城攻略
1570	姊川之战
1570	山崎枪击
1572	三方原之战
1574	伊势长岛歼灭战
1575	长筱之战
1575	越前讨伐
1582	本能寺之变
1582	横越伊贺
1582	山崎之战
1600	上田城防卫战
1615	大坂夏之阵



稻叶山城攻略战

借织田信长在桶狭间战胜今川军这个契机，三河的松平元康也摆脱了今川家支配，自祖父松平清康后，再度成为独立的大名，并改名为德川家康。而信长与家康结盟后，终于可以免除背后之虑，向多年的宿敌，美浓的斋藤家作一个了结。

他们真的在城内出现吗？

在《战国无双》的“稻叶山城攻略战”中，玩家会看见明智光秀、竹中半兵卫、斋藤义龙，甚至美浓三人众(氏家卜全、安藤守就、稻叶一铁)等武将出现。不过在史实中，他们全都已经不在斋藤家阵中！

明智光秀，其实在史实中直到将军足利义昭投靠越前的朝仓家为止，根本从来没有出现过，虽然有小说指明智光秀是美浓斋藤的族人，不过小说始终只是创作，不足为信。

竹中半兵卫，这时早已投靠了木下藤吉郎(也就是以后的秀吉)，成为了他的军师。说他在稻叶山也并非不可能，但身分已变成织田军的一员。而美浓三人众，也早经已投靠了织田家，成为攻击美浓的先峰了。

而斋藤义龙，他可以说是导致斋藤与织田敌对的始作俑者。因为在1556年的长良川一战，他杀死了父亲斋藤道三(也就是信长的岳父，浓姬之父)。自此以后，信长曾多次入侵美浓，但在义龙有生之年，信长都没有成功攻陷美浓。直到桶狭间之战一年后的1561年，义龙病死过后，美浓才逐步被织田蚕食。换句话说，发生在6年后，也就是1567年的稻叶山城攻略战，肯定不会出现义龙的踪迹。

游戏中的稻叶山城一战，可说已将织田与斋藤两军长年交战的场面全部重现。例如秀吉在同时受洪水与敌军威胁的墨俣之地建造“一夜城”，竹中半兵卫与美浓三人众的叛变等。如果真要在现实中的一场战斗发生稻叶山城战役的全部事件，这场战斗最少也要持续一年哦！

稻叶山一战后，信长并没有杀掉斋藤龙兴，不过投靠了越前朝仓家的龙兴，最后也在织田讨伐朝仓的时候，死在织田军的刀下。

消灭魔王的勇者？传说营造出的英雄？

提到明智光秀，第一件令大家想起的，当然就是“本能寺之变”。在《战国无双》中，我们可以看到与冷酷的信长相比，明智光秀显得非常仁义。不论游戏中的哪一条路线，哪一段剧情，都将光秀塑造成一个仁义之士，不过事实上，明智光秀到底又是个怎样的人呢？下面笔者就为大家揭开他的真面目！

明智光秀的出身，其实至今也是一个谜，有说他是美浓的明智家出身，父亲是明智光国，更指他前半生过着穷困的日子，与妻子相依为命。不过这些其实通通也只是江户时期的创作小说《明智军记》中的内容。而“江户”也就是指“德川幕府”时代，这时的创作，为了巴结权贵(德川)，多数会将丰臣(羽柴)一族的形象贬低。而《明智军记》中歌颂光秀的内容，其实就是利用了光秀来把秀吉比下去。

史实记载的光秀，出身并不明确，但由于他在文化上的修养，在外交上的作为，而且跟随着当时的将军足利义昭，便使信长把光秀拉入门下。此后随信长转战各地，更获得京都的进出要地——坂本与龟山为属地，可说是深得信长的信任。

读者也许会觉得奇怪，既然深得信长信任，到底光秀为何要发起叛乱呢？这便是“日本战国史最大的谜”了，就算笔者对日本战国认识有多深，也都不敢断言。不过传说中的版本就相当多，当中有说光秀屡劝信长放过比睿寺的僧众，信长也不听；也有说信长打算废除天皇制，自己君临天下；当然最为人所识的，就是在安土城接待家康时，受到信长的侮辱；此外还有信长非礼光秀的妻子、攻略丹波八上城时信长牺牲了光秀的母亲等等。不过，这些都只是小说的情节，在有说服力的史料中，对此事没有任何的解释。到底光秀真是消灭“魔王”的“勇者”，还是多番失败的笨蛋？这就见仁见智了。

光秀是穷光蛋？！

一如前文所述，在江户小说《明智军记》中的记述，光秀在侍奉织田家前很穷，但事实上是否这样呢？

很多史书都记载着信长正式在近畿建立自己的居所前，每次前往京都所住的地方都是“明智邸”，这个“明智邸”正是光秀在京都的居所。一个足以招待大名的居所，那主人能穷困到哪里呢？而最重要的是，当时的光秀根本未有自己的领地，试问如果他是一个穷人，又何来一大笔建屋的费用呢？以当时新加入织田家的光秀的身分，信长也根本不可能给他这样大笔的赏金。由此可见，加入信长阵营以前，光秀并不是一个穷光蛋。

荒木村重因被怀疑叛变而导致一族被杀？

荒木村重，在战国中也算得上是一员猛将。村重与信长初次见面的时候，信长以长枪尖端刺着一个馒头递给他，但他竟然面不改色，而且更一口一口地吃下长枪上的馒头。信长见其勇气过人，马上将他招为部下。

在“石山合战”中，织田军采取包围战术，断绝本愿寺的粮食供应。但荒木村重的一位家臣，不忍平民受苦，便偷偷将食粮送进城内。信长得知此事后非常生气，在羽柴秀吉的劝说下，信长才命令村重暂时返回丹波的居城八上。但送粮给敌军这件事，使织田军内传出了“村重谋反”的流言。信长知道后，马上派遣松井友闲、明智光秀、羽柴秀吉等多名与荒木村重交情好的部下前往八上了解情况。想不到村重不但紧闭城门，还将其中一名前往游说的武将——秀吉的军师黑田官兵卫囚禁，并几乎导致官兵卫的儿子被杀。

当信长认定荒木村重谋反后，便以村重的妻子作人质要求村重投降，但村重却毫无投降的意思。于是信长就将村重的族人连同其母女妻子家臣等36人，在12月16日，带到京都的六条河原当众处死，其家臣的妻子122人、下级武士的妻子511人也都被一并处死。这便是残酷的战国历史，单单是荒木村重的叛乱，便引致了其手下的所有家臣一族的灭顶之灾。

●SQUARE・ENIX●2月19日发售●RPG●1人玩
●6800日元●DVD-ROM●记忆容量221KB

FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION

Text:秀吉 Design:St

全捕获怪物技能一览

名称	种族	体型	技能	种类	效果	行动
エルマ	人间族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ヘイスト	COMMAND	使己方一位角色行动加快	ヘイスト
			スロウ	COMMAND	使一个敌人行动减慢	スロウ
オチュー	—	L	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			オチューダンス	COMMAND	敌全体受到MP伤害及睡眠效果	睡眠、复数异常状态
			ぐらぐらシェイカー	COMMAND	敌全体受到伤害及混乱效果	小伤害、混乱、复数异常状态、重力
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越9999	大伤害
			石化攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加石化效果	石化、复数异常状态
			即死攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加即死效果	复数异常状态、即死
男战斗员	人间族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			エリクサー	COMMAND	使用エリクサー	回复
女战斗员	人间族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ファイア	COMMAND	一个或全体敌人受到炎属性魔法伤害	炎
			ファイラ	COMMAND	一个或全体敌人受到炎属性魔法伤害	炎
			ファイガ	COMMAND	一个或全体敌人受到炎属性魔法伤害	炎
ガードマキナ	マキナ族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			アーム・サイレス	COMMAND	一个敌人受到伤害及沉默效果	小伤害、沉默、复数异常效果
			アーム・ストップ	COMMAND	一个敌人受到伤害及停止效果	小伤害、停止
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			雷吸收	AUTO	受到雷属性攻击时回复HP	雷
ガトリングコブラ	火蛇族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			フルオート射击	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			睡眠攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加睡眠效果	睡眠、复数异常状态
			毒攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加中毒效果	中毒、复数异常状态
			ストップ攻击	AUTO	一个敌人受到伤害及停止效果	停止、复数异常状态
黄のエレメンタル	エレメンタル族	S	魔力アップ	COMMAND	自己的魔力上升	HP(MP)2倍
			サンダー	COMMAND	一个或全体敌人受到雷属性魔法伤害	雷
			サンダラ	COMMAND	一个或全体敌人受到雷属性魔法伤害	雷
			サンダガ	COMMAND	一个或全体敌人受到雷属性魔法伤害	雷
			雷吸收	AUTO	受到雷属性攻击时回复HP	雷
			オーとリジェネ	AUTO	平时处于自动回复HP状态	回复、リジェネ
			リボン	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			MP消耗1	AUTO	MP消耗变成1	HP(MP)2倍
キャノンバイパー	火蛇族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			フルオート射击	AUTO	一个敌人受到伤害	小伤害
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			黑暗攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加黑暗效果	黑暗、复数异常状态
			沉默攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加沉默效果	沉默、复数异常状态
			石化攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加石化效果	石化、复数异常状态
キラーハウンド	狼	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			攻击力アップ	COMMAND	自己的攻击力上升	HP(MP)2倍
				COMMAND	一个敌人受到伤害及石化效果	小伤害、石化、复数异常状态
				COMMAND	一个敌人受到MP伤害	小伤害
			スロウ防御	AUTO	防御スロウ效果	复数异常状态、スロウ
金のエレメンタル	エレメンタル族	S	MP吸收	COMMAND	从一个敌人身上吸取MP	回复
			サンダー	COMMAND	一个或全体敌人受到雷属性魔法伤害	雷
			サンダラ	COMMAND	一个或全体敌人受到雷属性魔法伤害	雷
			サンダガ	COMMAND	一个或全体敌人受到雷属性魔法伤害	雷
			雷吸收	AUTO	收到雷属性攻击时回复HP	雷
			オーとリジェネ	AUTO	平时处于自动回复HP状态	回复、リジェネ
			MP消耗1	AUTO	MP消耗变成1	HP(MP)2倍
			リボン	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
クアール	キマイラ・クアール族	M	ブラスター	COMMAND	攻击一个敌人	小伤害、重力
			ホワイトウインド	COMMAND	己方全员回复HP	回复
			ファイガ	COMMAND	一个或全体敌人受到炎属性魔法伤害	炎
			ブリザガ	COMMAND	一个或全体敌人受到冰属性魔法伤害	冰
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
クアトロホーン	ホーンズ族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			クイックアタック	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			バーサク	COMMAND	自己的攻击力上升，但只能进行攻击	バーサク、复数异常状态、HP(MP)2倍
			ピアシングホーン	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			毒、睡眠防御	AUTO	防御中毒、睡眠效果	中毒、睡眠、复数异常状态
			沈默、黑暗防御	AUTO	防御沈默、黑暗效果	沈默、黑暗、复数异常状态
			ピンチにヘイスト	AUTO	濒死时自动加速	ヘイスト
ククルカン	妖蛇族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			石化の眼	COMMAND	使一个敌人石化	石化
			震天	COMMAND	一个敌人受到伤害及防御力、魔法防御、命中、回避、运气下降	大伤害、HP(MP)2倍
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
クシファクテヌス	サハギン・古代鱼族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ラニーニャ	COMMAND	敌全体的HP和MP受到伤害	小伤害、重力
			つっこむ	COMMAND	命中率低但可给予敌人极大伤害	小伤害
			雷、水吸收	AUTO	受到雷、水属性攻击时回复HP	雷、水
ゲッコー	トカゲ族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ヘイスト	COMMAND	使己方一位角色行动加快	ヘイスト
			毒攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加中毒效果	中毒、复数异常状态
			沉默攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加沉默效果	沉默、复数异常状态
			石化攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加石化效果	石化、复数异常状态
コヨーテ	狼族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			攻击力アップ	COMMAND	自己的攻击力上升	HP(MP)2倍
			ポイズンファング	COMMAND	一个敌人受到伤害及中毒效果	小伤害、中毒、复数异常状态
			旋风	COMMAND	自己回避率上升及加速效果	ヘイスト、HP(MP)2倍
			スロウ防御	AUTO	防御スロウ效果	复数异常状态、スロウ
サハギン	サハギン・古代鱼族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			水铁炮	COMMAND	一个敌人受到水属性魔法伤害及スロウ	效果 小伤害、水
			ウォタガ	COMMAND	一个或全体敌人受到水属性魔法伤害	水
			水吸收	AUTO	受到水属性攻击时回复HP	水
サレット	ヘルム族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			防御力アップ	COMMAND	自己的防御力上升	HP(MP)2倍
			ピンチにヘイスト	AUTO	濒死时自动加速	ヘイスト
シャンタク	—	L	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ソニックブーム	COMMAND	全体敌人受到伤害	小伤害
			ケアルラ	COMMAND	回复己方一人或全体角色的HP	回复
			ケアルガ	COMMAND	回复己方一人或全体角色的HP	回复
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			石化攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加石化效果	石化、复数异常状态
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越9999	大伤害
袭机兵28型	机士・机兵族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			カカト落とシ	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害、重力
			スロウ攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加スロウ效果	复数异常状态、スロウ
			混乱攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加混乱效果	混乱、复数异常状态
			ストップ攻击	AUTO	一个敌人受到伤害及停止效果	停止、复数异常状态
上级男战斗员	人间族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			突击	COMMAND	己方全员获得狂战士、加速、物理防御效果	
			攻击力アップ	COMMAND	自己的攻击力上升	HP(MP)2倍
上级女战斗员	人间族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ケアル	COMMAND	回复己方一人或全体角色的HP	回复
			ケアルラ	COMMAND	回复己方一人或全体角色的HP	回复
			ケアルガ	COMMAND	回复己方一人或全体角色的HP	回复
ジョットパイン	火蛇族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			フルオート射击	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
白のエレメタル	エレメンタル族	S	魔力アップ	COMMAND	自己的魔力上升	HP(MP)2倍
			ブリザド	COMMAND	一个或全体敌人受到冰属性魔法伤害	冰
			ブリザラ	COMMAND	一个或全体敌人受到冰属性魔法伤害	冰
			ブリザガ	COMMAND	一个或全体敌人受到冰属性魔法伤害	冰
			冰吸收	AUTO	受到冰属性攻击时回复HP	冰
			オーとリジェネ	AUTO	平时处于自动回复HP状态	回复、リジェネ
			リボン	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			MP消耗1	AUTO	MP消耗变成1	HP(MP)2倍
ズー	—	L	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ソニックストーム	COMMAND	全体敌人受到伤害	大伤害
			ケアルガ	COMMAND	回复己方一人或全体角色的HP	回复
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越9999	大伤害
			即死攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加即死效果	复数异常状态、即死
スキンク	トカゲ族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ヘイスト	COMMAND	使己方一位角色行动加快	ヘイスト
			沉默攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加沉默效果	沉默、复数异常状态
			黑暗攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加黑暗效果	黑暗、复数异常状态
			毒攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加中毒效果	中毒、复数异常状态
ゼロ式机士	机士・机兵族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ブラストパンチ	COMMAND	一个敌人受到伤害及スロウ效果	小伤害、重力
			ダブルアタック	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			毒、睡眠防御	AUTO	防御中毒、睡眠效果	中毒、睡眠、复数异常状态
			石化、即死防御	AUTO	防御石化、即死效果	石化、即死、复数异常状态
			混乱・バーサク防御	AUTO	防御混乱、狂战士效果	バーサク、混乱、复数异常状态
			沈默、黑暗防御	AUTO	防御沈默、黑暗效果	沈默、黑暗、复数异常状态
ダイブペッカー	鸟族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			マインドピーク	COMMAND	一个敌人受到MP伤害	小伤害
			クイックアタック	COMMAND	攻击一个敌人	通常
タコーバ	ブレード族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ブレードロンド	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			クイックアタック	COMMAND	攻击一个敌人	黑暗、复数异常状态

名称	种族	体型	技能	种类	效果	行动
			黑暗防御	AUTO	防御黑暗效果	黑暗、复数异常状态
			オートヘイスト	AUTO	濒死时自动加速	ヘイスト
チョコボ	—	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ケアルラ	COMMAND	回复己方一人或全体角色的HP	回复
			メテオ	COMMAND	全体敌人受到伤害	大伤害
			石化、即死防御	AUTO	防御石化、即死效果	石化、即死、复数异常状态
			オートヘイスト	AUTO	濒死时自动加速	ヘイスト
チョコボイーター	—	L	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			フレア	COMMAND	一个敌人受到无属性魔法伤害	大伤害
			石化、即死防御	AUTO	防御石化、即死效果	石化、即死、复数异常状态
			毒、睡眠防御	AUTO	防御中毒、睡眠效果	中毒、睡眠、复数异常状态
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越9999	大伤害
			即死攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加即死效果	复数异常状态、即死
ディープハイズォ	—	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			吸收	COMMAND	从一个敌人身上吸取HP和MP	回复
			マイティガード	COMMAND	己方全员获得物理防御、魔法防御效果	シェル、プロテス
			4属性无效	AUTO	炎、冰、水、雷四个属性的伤害减半	炎、冰、雷、水
ディフェンダー	—	L	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ボディプレス	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害、重力
			シュトルカノーネ	COMMAND	全体敌人受到伤害	小伤害、大伤害
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越9999	大伤害
铁巨人	巨人·铁巨人族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			なぎはらい	COMMAND	全体敌人受到伤害	小伤害
			かぶと割り	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害、重力
			攻击力アップ	COMMAND	自己的攻击力上升	HP(MP)2倍
			毒、睡眠防御	AUTO	防御中毒、睡眠效果	中毒、睡眠、复数异常状态
			石化、即死防御	AUTO	防御石化、即死效果	石化、即死、复数异常状态
			沈默、黑暗防御	AUTO	防御沈默、黑暗效果	沈默、黑暗、复数异常状态
トンベリ	—	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			即死攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加即死效果	复数异常状态、即死
ナスホルン	ホーンズ族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ピアシングホーン	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			ファイアバースト	COMMAND	全体敌人受到炎属性伤害	小伤害、炎
			フレア	COMMAND	一个敌人受到无属性魔法伤害	大伤害
			毒、睡眠防御	AUTO	防御中毒、睡眠效果	中毒、睡眠、复数异常状态
			沈默、黑暗防御	AUTO	防御沈默、黑暗效果	沈默、黑暗、复数异常状态
			ピンチにヘイスト	AUTO	濒死时自动加速	ヘイスト
ねぼけオチュー	—	L	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			オチューダンス	COMMAND	敌全体受到MP伤害及睡眠效果	睡眠、复数异常状态
			ぐらぐらシェイカー	COMMAND	敌全体受到伤害及混乱效果	小伤害、混乱、复数异常状态、重力
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越9999	大伤害
			即死攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加即死效果	复数异常状态、即死
バーティゴ	邪眼族	S	スロウの眼光	COMMAND	一个敌人受到伤害及スロウ效果	スロウ
			超音波	COMMAND	全体敌人受到伤害及中毒效果	小伤害、中毒、复数异常状态
			デス	COMMAND	使一个敌人即死	复数异常状态、即死
			スロウ防御	AUTO	防御スロウ效果	复数异常状态、スロウ
			石化防御	AUTO	防御石化效果	石化、复数异常状态
			即死防御	AUTO	防御即死效果	即死、复数异常状态
ハイズォ	—	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ディストーション	COMMAND	敌全体受到伤害、有利效果变成有害效果	小伤害
			吸收	COMMAND	从一个敌人身上吸取HP和MP	回复
			4属性无效	AUTO	炎、冰、水、雷四个属性的伤害减半	炎、冰、雷、水
バイトワスプ	蜂族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			スリプルニードル	COMMAND	一个敌人受到伤害及睡眠效果	睡眠、复数异常状态
			ポイズンニードル	COMMAND	一个敌人受到伤害及睡眠、中毒效果	睡眠、中毒、复数异常状态
			ピンチにヘイスト	AUTO	濒死时自动加速	ヘイスト
			オートヘイスト	AUTO	自动获得加速效果	ヘイスト
ピコケット	ヘルム族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			防御力アップ	COMMAND	自己的防御力上升	HP(MP)2倍
			突击	COMMAND	己方全员获得狂战士、加速、物理防御、魔法防御效果	バーサク、ヘイスト
ヒュージゲル	—	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ウォタラ	COMMAND	一个或全体敌人受到水属性魔法伤害	水
			ウォタガ	COMMAND	一个或全体敌人受到水属性魔法伤害	水
			フレア	COMMAND	一个敌人受到无属性魔法伤害	大伤害
			水无效	AUTO	不会受到水属性的伤害	水
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越9999	大伤害
フライアイ	邪眼族	S	スロウの眼光	COMMAND	一个敌人受到伤害及スロウ效果	スロウ
			超音波	COMMAND	全体敌人受到伤害及中毒效果	小伤害、中毒、复数异常状态
			沉默攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加沉默效果	沉默、复数异常状态
			スロウ攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加スロウ效果	复数异常状态、スロウ
			ストップ攻击	AUTO	一个敌人受到伤害及停止效果	停止、复数异常状态
フリムスルス	巨人·铁巨人族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			疾风	COMMAND	自己回避率上升及加速效果	ヘイスト、HP(MP)2倍
			黑暗防御	AUTO	防御黑暗效果	黑暗、复数异常状态
			カウンター	AUTO	受到物理攻击时自动进行反击	小伤害
			ピンチにヘイスト	AUTO	濒死时自动加速	ヘイスト
ブルーブリン	ブリン族	S	魔力アップ	COMMAND	自己的魔力上升	HP(MP)2倍
			ウォータ	COMMAND	一个或全体敌人受到水属性魔法伤害	水
			ウォタラ	COMMAND	一个或全体敌人受到水属性魔法伤害	水
			ウォタガ	COMMAND	一个或全体敌人受到水属性魔法伤害	水
			水吸收	AUTO	受到水属性攻击时回复HP	水
ブルブレア	植物族	M	タネマシンガン	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			タネ大炮	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害、大伤害、重力
			タネバルカン	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			攻击力アップ	COMMAND	自己的攻击力上升	HP(MP)2倍
			水吸收	AUTO	受到水属性攻击时回复HP	水
ブレイムドラゴン	—	L	テイルスマッシュ	COMMAND	全体敌人受到伤害	小伤害、重力
			ケアルガ	COMMAND	回复己方一人或全体角色的HP	回复
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			炎吸收	AUTO	受到炎属性攻击时回复HP	炎
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越9999	大伤害
			4属性半减	AUTO	炎、冰、水、雷四个属性的伤害减半	炎、冰、雷、水
プロトキマイラ	キマイラ·クアール族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常

名称	种族	体型	技能	种类	效果	行动
			アクアブレス	COMMAND	全体敌人受到水属性伤害	小伤害、水
			混沌の炎	COMMAND	一个敌人受到炎属性伤害	小伤害、炎
			サンダガ	COMMAND	一个或全体敌人受到雷属性魔法伤害	雷
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			炎、冰、雷吸收	AUTO	受到炎、冰、雷属性攻击时回复HP	炎、冰、雷
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越9999	大伤害
ペールブリン	ブリン族	S	魔力アップ	COMMAND	魔力增加	HP(MP)2倍
			ブリザド	COMMAND	一个或全体敌人受到冰属性魔法伤害	冰
			ブリザラ	COMMAND	一个或全体敌人受到冰属性魔法伤害	冰
			ブリザガ	COMMAND	一个或全体敌人受到冰属性魔法伤害	冰
			冰吸收	AUTO	受到冰属性攻击时回复HP	冰
ベスパ	蜂	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			トリプルショット	COMMAND	一个敌人受到伤害及睡眠、中毒、黑暗效果	睡眠、中毒、黑暗 复数异常状态
			即死攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加即死效果	复数异常状态、即死
			ピンチにヘイスト	AUTO	濒死时自动加速	ヘイスト
ベヒーモス	—	L	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			タイラントテイル	COMMAND	全体敌人受到伤害	小伤害
			サンダガ	COMMAND	一个或全体敌人受到雷属性魔法伤害	雷
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越9999	大伤害
ヘビマシンガン	火蛇族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			フルオート射击	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
炮机兵13型	机械·机兵族	M	射击	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害、重力
			支援炮击	COMMAND	全体敌人受到伤害	小伤害、重力
			炮击	COMMAND	全体敌人受到伤害	小伤害、重力
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
ボム	ボム族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			みちづれ	COMMAND	给予敌人极大的伤害，但自己会从战斗里消失	小伤害、大伤害
			ファイラ	COMMAND	一个或全体敌人受到炎属性魔法伤害	炎
			ファイガ	COMMAND	一个或全体敌人受到炎属性魔法伤害	炎
			炎吸收	AUTO	受到炎属性攻击时回复HP	炎
ポリスパイダー	—	L	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ネチョネチョ	COMMAND	敌全体受到伤害及受到中毒、停止、攻击力和魔力下降等效果	
			ガブガブ	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越9999	大伤害
ボルトドレイク	ドレイク族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			サンダーブレス	COMMAND	全体敌人受到雷属性伤害	小伤害、雷
			雷吸收	AUTO	受到雷属性攻击时回复HP	雷
			毒、睡眠防御	AUTO	防御中毒、睡眠效果	中毒、睡眠、复数异常状态
			沈默、黑暗防御	AUTO	防御沈默、黑暗效果	沈默、黑暗、复数异常状态
			石化、即死防御	AUTO	防御石化、即死效果	石化、即死、复数异常状态
ホワイトファング	狼族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			攻击力アップ	COMMAND	自己的攻击力上升	HP(MP)2倍
			つっこむ	COMMAND	命中率低但可给予敌人极大伤害	小伤害
			ポイズンファング	COMMAND	一个敌人受到伤害及中毒效果	小伤害、中毒、复数异常状态
			スロウ防御	AUTO	防御スロウ效果	复数异常状态、スロウ
ホワイトブリン	ブリン族	S	魔力アップ	COMMAND	自己的魔力上升	HP(MP)2倍
			ブリザラ	COMMAND	一个或全体敌人受到冰属性魔法伤害	冰
			ブリザガ	COMMAND	一个或全体敌人受到冰属性魔法伤害	冰
			冰吸收	AUTO	受到冰属性攻击时回复HP	冰
マキナハンター	マキナ族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			キラースパイク	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			电击	COMMAND	—	雷
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			雷吸收	AUTO	受到雷属性攻击时回复HP	雷
マキナパンツァー	マキナ族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ガトリングガン	COMMAND	敌全体受到伤害	小伤害
			ソーサルビーム	COMMAND	敌全体受到伤害	雷
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			雷吸收	AUTO	受到雷属性攻击时回复HP	雷
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越9999	大伤害
やイバル	人间族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			メガポーション	COMMAND	回复己方全体角色的HP2000点	回复
ルフ	—	L	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ソニックストーム	COMMAND	全体敌人受到伤害	大伤害
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			ケアルガ	COMMAND	回复己方一人或全体角色的HP	回复
			暗黑の空	COMMAND	全体敌人受到伤害	小伤害、大伤害
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越9999	大伤害
レッサードレイク	ドッサードレイク	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			フレイムブレス	COMMAND	全体敌人受到炎属性伤害	小伤害、炎
			炎吸收	AUTO	受到炎属性攻击时回复HP	炎
			毒、睡眠防御	AUTO	防御中毒、睡眠效果	中毒、睡眠、复数异常状态
			沈默、黑暗防御	AUTO	防御沈默、黑暗效果	沈默、黑暗、复数异常状态
			石化、即死防御	AUTO	防御石化、即死效果	石化、即死、复数异常状态
ロックマイマイ	—	L	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ベトベト	COMMAND	一个敌人受到MP伤害及中毒效果	小伤害、中毒、重力
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越9999	大伤害
ワイルドウルフ	狼族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			攻击力アップ	COMMAND	自己的攻击力上升	HP(MP)2倍
			ポイズンファング	COMMAND	一个敌人受到伤害及中毒效果	小伤害、中毒、复数异常状态
			キラーファング	COMMAND	一个敌人受到伤害及战斗不能效果	小伤害、复数异常状态、即死
			スロウ防御	AUTO	防御スロウ效果	复数异常状态、スロウ
アーケオシリス	トカゲ族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			毒攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加中毒效果	中毒、复数异常状态
			スロウ攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加スロウ效果	スロウ、复数异常状态
			即死攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加即死效果	复数异常状态、即死
			ヘイスト	COMMAND	使己方一位角色行动加快	ヘイスト
ヤマイタケ	キノコ族	S	どくどくパウダー	COMMAND	全体敌人受到伤害及中毒效果	中毒、复数异常状态
			ホワイトウィンド	COMMAND	回复己方全体的HP	回复
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			睡眠攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加睡眠效果	睡眠、复数异常状态
			沈默攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加沈默效果	沈默、复数异常状态
			フレト	COMMAND	一个敌人受到无属性魔法伤害	大伤害
			毒攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加中毒效果	中毒、复数异常状态

名称	种族	体型	技能	种类	效果	行动
			MP 消耗 1	AUTO	MP 消耗变成 1	HP(MP)2 倍
«/マキレンジャ‥	マキナ族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			キラースパイク	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			雷吸收	AUTO	受到雷属性攻击时回复 HP	雷
			アーマーブレイク	COMMAND	一个敌人受到伤害及防御力下降效果	小伤受、HP(MP)2 倍
パーピュート	ヘルム族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			防御力アップ	COMMAND	自己的防御力上升	HP(MP)2 倍
			ブリザガ	COMMAND	一个或全体敌人受到冰属性魔法伤害	冰
			冰吸收	AUTO	受到冰属性攻击时回复 HP	冰
			オートプロテス	AUTO	平时处于物理防御力上升状态	プロテス
			攻击力アップ	COMMAND	自己的攻击力上升	HP(MP)2 倍
特级女战斗员	人间族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			サイレス	COMMAND	使一个敌人有沉默效果	沉默、复数异常状态
			ブライン	COMMAND	使一个敌人有黑暗效果	黑暗、复数异常状态
			スリプル	COMMAND	使一个敌人有睡眠效果	睡眠、复数异常状态
ワラン	邪鬼族	S	ドレイン	COMMAND	吸收一个敌人的 HP	回复
			ファイガ	COMMAND	一个或全体敌人受到炎属性魔法伤害	炎
			デスペル	COMMAND	消取敌人身上的一个附加效果	ST 异常回复
			オートシェル	AUTO	平时处于魔法防御力上升状态	シェル
			グラビデ	COMMAND	敌全体的 HP 变成余下 3/4	重力
ピアシングバク	蜂族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			スリプルニードル	COMMAND	一个敌人受到伤害及睡眠效果	睡眠、复数异常状态
			トリプルショック	COMMAND	一个敌人受到伤害及睡眠、中毒、黑暗效果	睡眠、中毒、黑暗、复数异常状态
			ピンチにヘイスト	AUTO	濒死时自动加速	ヘイスト
ルプス	狼族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			攻击力アップ	COMMAND	自己的攻击力上升	HP(MP)2 倍
			ブレイクファング	COMMAND	一个敌人受到伤害及石化效果	小伤受、石化、复数异常状态
			じわじわ	COMMAND	一个敌人受到伤害及中毒效果	小伤受、中毒、复数异常状态
			スロウ防御	AUTO	防御スロウ效果	复数异常状态、スロウ
			ストップ防御	AUTO	防御ストップ效果	复数异常状态、ストップ
特级男战斗员	人间族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ドレイン	COMMAND	吸收一个敌人的 HP	回复
			ヘイスガ	COMMAND	使己方全体角色行动加快	ヘイスト
青のエレメンタル	エレメンタル族	S	MP 吸收	COMMAND	从一个敌人身上吸取 MP	回复
			ウォタラ	COMMAND	一个或全体敌人受到水属性魔法伤害	水
			水吸收	AUTO	受到水属性攻击时回复 HP	水
			リボン	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			ウォタガ	COMMAND	一个或全体敌人受到水属性魔法伤害	水
			オーとリジェネ	AUTO	平时处于自动回复 HP 状态	回复、リジェネ
			MP 消耗 1	AUTO	MP 消耗变成 1	HP(MP)2 倍
			元气	COMMAND	回复自己的 HP	回复
ファルコン	鸟族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ヘイスト	COMMAND	使己方一位角色行动加快	ヘイスト
			クイックアタック	COMMAND	攻击一个敌人	通常
カニスマヨル	狼族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			攻击力アップ	COMMAND	自己的攻击力上升	HP(MP)2 倍
			スロウ防御	AUTO	防御スロウ效果	复数异常状态、スロウ
			ストップ防御	AUTO	防御ストップ效果	复数异常状态、ストップ
			疾风	COMMAND	自己回避率上升及加速效果	ヘイスト、HP(MP)2 倍
デスゲイズ	邪眼族	S	ストップの眼光	COMMAND	一个敌人受到伤害及停止效果	停止、复数异常状态
			超音波	COMMAND	全体敌人受到伤害及中毒效果	小伤害、中毒、复数异常状态
			ファイガ	COMMAND	一个或全体敌人受到炎属性魔法伤害	炎
			フレア	COMMAND	一个敌人受到无属性魔法伤害	大伤害
			オートシェル	AUTO	平时处于魔法防御力上升状态	シェル
アサシンビー	蜂族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ポイズンニードル	COMMAND	一个敌人受到伤害及睡眠、中毒效果	睡眠、中毒、复数异常状态
			ヘイスト	COMMAND	使己方一位角色行动加快	ヘイスト
			ピンチにヘイスト	AUTO	濒死时自动加速	ヘイスト
バシネット	ヘルム族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			防御力アップ	COMMAND	自己的防御力上升	HP(MP)2 倍
			クイックアタック	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ピンチにシェル	AUTO	濒死时获得魔法防御上升效果	シェル
			オートプロテス	AUTO	平时处于物理防御力上升状态	プロテス
			攻击力アップ	COMMAND	自己的攻击力上升	HP(MP)2 倍
レッドプリン	プリン族	M	魔力アップ	COMMAND	自己的魔力上升	HP(MP)2 倍
			ファイラ	COMMAND	一个或全体敌人受到炎属性魔法伤害	炎
			炎吸收	AUTO	受到炎属性攻击时回复 HP	炎
			ファイガ	COMMAND	一个或全体敌人受到炎属性魔法伤害	炎
			フレア	COMMAND	一个敌人受到无属性魔法伤害	大伤害
ググマッツ	妖蛇族		战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			石化之眼	COMMAND	一个敌受到石化效果	石化
			震天	COMMAND	一个敌人受到伤害及防御力、命中、回避、运下降	大伤害、HP(MP)2 倍
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
グレートドレイク	ドレイク族		战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ブレイムブレス	COMMAND	敌全体受到炎属性的伤害	小伤害、炎
			炎吸收	AUTO	受到炎属性攻击时回复 HP	炎
			毒・睡眠防御	AUTO	防御中毒、睡眠效果	毒、睡眠、复数异常状态
			沉默、黑暗防御	AUTO	防御沉默、黑暗效果	沉默、黑暗、复数异常状态
			石化、即死防御	AUTO	防御石化、即死效果	石化、即、复数异常状态
スパインドレイク	ドレイク族		战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ブレイムブレス	COMMAND	敌全体受到炎属性的伤害	小伤害、炎
			冰吸收	AUTO	受到冰属性攻击时回复 HP	炎
			毒・睡眠防御	AUTO	防御中毒、睡眠效果	毒、睡眠、复数异常状态
			沉默、黑暗防御	AUTO	防御沉默、黑暗效果	沉默、黑暗、复数异常状态
			石化、即死防御	AUTO	防御石化、即死效果	石化、即、复数异常状态
セファロタス	植物族	M	タネ大炮	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害、大伤害、重力
			タネマシンガン	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			水吸收	AUTO	受到水属性攻击时回复 HP	水
			タネバルカン	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
デーヴァ	—	M	ファイガ	COMMAND	一个或全体敌人受到炎属性魔法伤害	炎
			ヘイスト	COMMAND	使己方一位角色行动加快	ヘイスト
			スロウ	COMMAND	使一个敌人行动减慢	スロウ
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越 9999	大伤害
			タナトスの纹章	COMMAND	全体敌人受到伤害及攻击力、防御力、魔力、魔法防御、命中下降	大伤害、HP(MP)2倍、重力
ホーント	异界族	M	死の宣告	COMMAND	一个敌人受到死之宣告效果	死の宣告
			ブリザガ	COMMAND	一个或全体敌人受到冰属性魔法伤害	冰

名称	种族	体型	技能	种类	效果	行动
			サンダガ	COMMAND	一个或全体敌人受到雷属性魔法伤害	雷
			ウォタガ	COMMAND	一个或全体敌人受到水属性魔法伤害	水
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			魔法ブースター	AUTO	消耗两倍 MP 变魔法效果提升	HP(MP)2 倍
クイーンクアール	クアール族	M	ブラスター	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害、重力
			ホワイトウィンド	COMMAND	回复己方全体角色的 HP	回复
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			サンダガ	COMMAND	一个或全体敌人受到雷属性魔法伤害	雷
			ウォタガ	COMMAND	一个或全体敌人受到冰属性魔法伤害	冰
スカウトマキナ	マキナ族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			アーム・ブライン	COMMAND	一个敌受到伤害及黑暗效果	小伤害、黑暗、复数异常状态
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			雷吸收	AUTO	受到雷属性攻击时回复 HP	雷
			アーム・ストップ	COMMAND	一个敌人受到伤害及停止效果	小伤害、停止
ダチ	人间族	S	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			メガポーション	COMMAND	回复己方全体角色的 HP2000 点	回复
			殴っトクか	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			后ろからい悪な	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
ギガース	巨人、铁巨人族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			黑暗防御	AUTO	防御黑暗效果	黑暗、复数异常状态
			カウンター	AUTO	受到物理攻击时自动进行反击	小伤害、大伤害
			ピンチにヘイスト	AUTO	濒死时加速	ヘイスト
			无双	COMMAND	自己的攻击力、防御力上升	HP(MP)2 倍
«Bレウコフィラ	植物族	M	タネ大炮	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害、大伤害、重力
			タネマシンガン	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			水吸收	AUTO	受到水属性攻击时回复 HP	水
			タネバルカン	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			攻击力アップ	COMMAND	自己的攻击力上升	HP(MP)2 倍
炮机兵 62 型	机兵族	M	支援射击	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害、重力
			射击	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害、重力
			炮击	COMMAND	全体敌人受到伤害	小伤害、重力
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
バロング	ブレード族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			クイックアタック	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ブレードロンド	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害
			リボン	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			毒攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加中毒效果	中毒、复数异常状态
			ストップ攻击		攻击时一部分技能追加停止效果	ストップ、复数异常状态
バリアブルゲル	—	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			4 属性无效	AUTO	炎、冰、水、雷四个属性的伤害减半	炎、冰、雷、水
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			ファイガ	COMMAND	一个或全体敌人受到炎属性魔法伤害	炎
			サンダガ	COMMAND	一个或全体敌人受到雷属性魔法伤害	雷
			ウォタガ	COMMAND	一个或全体敌人受到水属性魔法伤害	水
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越 9999	大伤害
テンタクルズ	—	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ドレイン	COMMAND	吸收一个敌人的 HP、MP	回复
			4 属性吸收	AUTO	受到炎、冰、水、雷属性攻击时回复 HP	炎、冰、水、雷
デトイネター	ボム族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			みちづレ	COMMAND	给予一个敌极大伤害，但自己会从战斗中消失	小伤害、大伤害
			ファイラ	COMMAND	一个或全体敌人受到炎属性魔法伤害	炎
			炎吸收	AUTO	受到炎属性攻击时回复 HP	炎
			ファイガ	COMMAND	一个或全体敌人受到炎属性魔法伤害	炎
ディニクチス	古代鱼族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			雷、水吸收	AUTO	受到雷、水属性攻击时回复 HP	雷、水
			ラニーニャ	COMMAND	敌全体的 HP 及 MP 受到伤害	小伤害、重力
			ケアルガ	COMMAND	回复己方一人或全体角色的 HP	回复
炮机兵 71 型	机兵族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			カカト落とし	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害、重力
			オートヘイスト	AUTO	平时处于加速状态	ヘイスト
			オートシェル	AUTO	平时处于魔法防御力上升状态	シェル
			オートプロテス	AUTO	平时处于防理防御力上升状态	プロテス
ゴーキマイラ	キマイラ・クアー族	M	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			サンダガ	COMMAND	一个或全体敌人受到雷属性魔法伤害	雷
			アクアブレス	COMMAND	全体敌人受到水属性伤害	小伤害、水
			混沌の炎	COMMAND	一个敌人受到水属性伤害	小伤害、炎
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			炎、冰、雷吸收	AUTO	受到炎、冰、雷属性攻击时回复 HP	炎、冰、雷
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越 9999	大伤害
モルボル	—	L	消化液	COMMAND	一个敌人受到伤害及攻击力、防御力、魔力、魔法防御下降	小伤害、HP(MP)2 倍
			くさい息	COMMAND	敌全体受到状态异常效果	大伤害、复数异常状态
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			みだれうち	COMMAND	全体敌人受到伤害及攻击力、防御力、魔力、魔法防御下降	小伤害、HP(MP)2 倍
			くさーい息	COMMAND	一个敌人受到伤害及攻击力、防御力、魔力、魔法防御下降	大伤害、复数异常状态
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越 9999	大伤害
アイアンサイド	—	L	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			ボディプレス	COMMAND	一个敌人受到伤害	小伤害、重力
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越 9999	大伤害
			シュトルカノーネ	COMMAND	全体敌人受到伤害	小伤害、大伤害
マキナシューター	マキナ族	L	マトメテ トックン!	COMMAND	全体敌人受到伤害	通常
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			雷吸收	AUTO	受到雷属性攻击时回复 HP	雷
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越 9999	大伤害
			キュウケイ タイム	COMMAND	一个敌人受到伤害及睡眠黑暗效果	小伤害、睡眠
			ミエナイ マキュウ	COMMAND	一个敌人受到伤害及黑暗效果	小伤害、黑暗
			ダマッテ ウケロ	COMMAND	一个敌人受到伤害及沉默效果	小伤害、沉默
あぼレオチュー	—	L	战う	COMMAND	攻击一个敌人	通常
			オチューダンス	COMMAND	敌全体受到 MP 伤害及睡眠效果	睡眠、复数异常状态
			ぐらぐらシェイカー	COMMAND	敌全体受到伤害及混乱效果	小伤害、混乱、复数异常状态、重力
			全ステータス防御	AUTO	防御全部异常状态效果	复数异常状态
			完全限界突破	AUTO	给予敌人的伤害能够超越 9999	大伤害
			石化攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加石化效果	石化、复数异常状态
			即死攻击	AUTO	战斗时一部分技能追加即死效果	复数异常状态、即死

道具效果一览表

道具名称	技能	效果	消费数	状态	A	B
L爆弹	霸弹	敌全体受到伤害	10	X	○	○
M爆弹	光弹	一个敌人受到伤害	10	X	○	○
S爆弹	醒梦	一个敌人能力上升、能力下降效果无效化	10	X	○	X
异界影	デス	令一个敌人即死，但有失败的机会	5	X	○	○
命の泉	吸收	从一个敌人处吸取HP和MP	3	X	○	○
命のロウソク	死の宣告	一个敌人受到死之宣告效果	5	X	○	○
英の雄叶	―	―	1	X	○	○
エーテル	破魔	一个敌人受到MP伤害	2	MP1	○	X
エーテルターボ	元气	回复自己的HP	3	MP3	○	○
エクスポーション	ケアルガ	己方一人或全员HP全回复	3	HP10	○	○
エリクサー	一新	自己HP回复及全状态回复	1	HP5	○	○
回复の泉	リジェネ	己方一人HP渐渐回复	3	X	○	○
雷の魔石	サンダガ	一个或全体敌人受到魔法攻击	5	X	○	○
ギザールの野菜	攻击力アップ	自己攻击力上升	1	X	○	○
金の砂时计	ディレイアタック	令一个敌人受到伤害及行动迟缓	8	X	○	X
银の砂时计	スロウ	一个敌人受到减速效果	3	X	○	○
金の针	ブレイク	一个敌人受到石化效果	99	X	○	○
暗暗手榴弹	いあつする	令一个敌人受到伤害及行动迟缓	10	X	○	X
黑の魔石	グラビデ	敌全体HP变成3/4	10	X	○	○
鱼のウロコ	ウォータ	一个或全体敌人受到水属性魔法攻击	3	X	○	○
至高の魔石	アルテマ	一个或全体敌人受到无属性魔法攻击	60	X	○	○
手榴弹	コンフェ	一个敌人受到混乱效果	10	X	○	○
シルキスの野菜	―	―	1	X	○	○
睡眠手榴弹	スリプル	一个敌人受到睡眠效果	10	X	○	○
スリースターズ	―	―	8	X	○	○
圣水	断动	中止一个敌人的行动	30	X	○	X
圣なる魔石	―	―	40	X	○	○
石化手榴弹	シメる	给予一个敌人现在相应HP的伤害	10	X	○	X
ダークマター	メテオ	全体敌人受到伤害	1	X	○	○
体力泉	ドレイン	从一个敌人处吸取HP	5	X	○	○
体力药	ガッツ	令自己的最大HP变成2倍	8	X	○	○
体力秘药	―	―	1	HP20	○	○
チョコボの尾	ヘイスト	己方一人行动加快	5	X	○	○
チョコボの羽	ヘイスガ	己方全员行动加快	5	X	○	○
沈默手榴弹	びびらせる	令一个敌人受到伤害及命中・回避率下降	10	X	○	X
ツインスターズ	MP消费0	濒死时不用消费MP使用魔法及技能	1	X	○	○
月のカーテン	ピンチにMP消费0	己方全员行动加快、受到的魔法伤害减轻	3	X	○	○
电气玉	シェル	一个或全体敌人受到雷属性魔法攻击	3	X	○	○
毒消し	サンダー	敌全体受到中毒效果	99	X	○	○
毒の牙	バイオ	令一个敌人受到伤害及中毒效果	3	X	○	X
南极の风	じわじわ	一个或全体敌人受到冰属性魔法攻击	3	X	○	○
ハイポーション	ブリザド	己方一个或全体HP回复	33	HP2	○	○
バサーナの野菜	ケアルラ	己方的攻击力上升，但只能进行攻击	1	X	○	○
万能药	バーサク	己方一人异常状态回复	3	X	○	○
光のカーテン	エスナ	己方全员受到的物埋伤害减轻	3	X	○	○
光の魔石	プロテス	一个或全体敌人受到无属性魔法攻击	40	X	○	○
フェニックス尾	フレア	回复自方一人的战斗不能状态	3	HP1	○	○
ポーション	レイズ	己方一人或全员HP回复	48	HP1	○	○
星のカーテン	ケアル	己方全员处于魔法反弹的状态	3	X	○	○
北极の风	リフレク	一个或全体敌人受到冰属性魔法攻击	4	X	○	○
炎の魔石	ブリザラ	一个或全体敌人受到炎属性魔法攻击	5	X	○	○
ボムのかけら	ファイガ	一个或全体敌人受到炎属性魔法攻击	3	X	○	○
ボムの魂	ファイア	一个或全体敌人受到炎属性魔法攻击	4	X	○	○
魔除药	ファイラ	一个敌人的魔法效果无效化	3	X	○	○
魔力の泉	MP吸收	从一个敌人处吸取MP	5	X	○	○
魔力の药	―	―	1	MP5	○	○
魔力の秘药	―	―	1	MP20	○	○
水の魔石	ウォダガ	一个或全体敌人受到水属性魔法攻击	5	X	○	○
ミメットの野菜	魔力アップ	己方的魔法上升	1	X	○	○
メガフェニックス	アレイズ	回复自方一人的战斗不能状态并且HP全回复	3	HP3	○	○
ポーション	ホワイトウィンド	己方全员HP回复	3	HP10	○	○
目药	ブライン	一个敌人受到暗暗效果	99	X	○	○
やすもの手榴弾	突击	己方全员受到狂战士、加速、魔法防御上升、物理魔御上升效果	5	X	○	○
やまびこそう	サイレス	一个敌人受到沉默效果	99	X	○	○
落雷玉	サンダラ	一个或全体敌人受到雷属性魔法攻击	4	X	○	○
ラストエリクサー	フルケア	己方一人异常状态回复并且HP全回复	1	HP20	○	○
龙のウロコ	ウォタラ	一个或全体敌人受到水属性魔法攻击	4	X	○	○

装饰物效果一览表

装饰物名称	技能	效果	消费数	状态	A	B
冷气の魔石	ブリザガ	一个或全体敌人受到冰属性魔法攻击	5	X	○	○
アイアンデューク	―	―	1		○	○
アイアンバングル	―	―	1	HP10	○	○
アダマンタイト	―	―	1	防御力40	○	○
あばれるの心得	うちけす	一个敌人受到伤害及魔法返弹、物理防御力上升、魔法防御力上升无效化	1	X	○	X
あばれるの真髓	高速あばれる	あばれる技能的准备时间减少40%	2	X	○	X
アミュレット	マジックブレイク	一个敌受到伤害及魔力下降效果	2	X	○	X
怒りの冲击	バーサク攻击	与敌人战斗的一部分技能追加狂战士效果	2	X	○	○
インビンシブル	ダメージ限界突破	能够给予敌人超过9999点的伤害	1	X	○	○
ウィザードブレス	―	―	1	X	○	○
ウォールリング	ピンチにウォール	濒死时处于物理防守力上升及魔法防力上升的状态	1	X	○	○
エンタープライズ	HP限界突破	角色的HP能够超过9999点	1	X	○	○
お气に入り	即死・经验值0防御	防御即死、经验值0效果	3	X	○	○
奥义の心得	霸弹	敌全体受到伤害	1	X	○	○
奥义の真髓	高速奥义	【奥义】准备时间减少40%	2	X	○	○
迟れの冲击	スロウ攻击	与敌人战斗的一部分技能追加减速效果	2	X	○	○
おまもり	―	―	1	运5	○	○
カイザーナックル	―	―	1	攻击力1	○	○
回复の腕轮	オートリジェネ	一直处于HP回动回复状态	3	X	○	○
雷と水の闪光	雷・水攻击	与敌人战斗的一部分技能追加雷和水属性	2	X	○	○
雷と水の指轮	雷・水吸收	受到雷和水属性伤害时，自动回复HP	3	X	○	○
雷の一闪	雷攻击	与敌人战斗的一部分技能追加雷属性	2	X	○	○
雷の指轮	雷半减	受到雷属性攻击时，伤害减半	2	X	○	○
ガラスのバックル	毒、睡眠防御	防御中毒和睡眠状态	3	X	○	○
ガントレット	ぶちかます	一个敌人HP变成1/2	1	X	○	X
キューンネコカミ	―	―	1	攻击力30	○	○
极光の指轮	冰吸收	受到冰属性攻击时，自动回复HP	1	X	○	○
きれいなガラス玉	スロウ防御	防止减速效果	2	X	○	○
金のアンクレット	石化防御	防止石化效果	2	X	○	○
金の腕轮	―	―	1	MP20	○	○
银の腕轮	―	―	1	MP10	○	○
金のかみかざり	MP消费1/2	MP消费变成1/2	3	X	○	○
银ぶちメガネ	暗暗防御	防止暗暗状态	2	X	○	○
暗暗の冲击	暗暗攻击	与敌人战斗的一部分技能追加暗暗效果	2	X	○	○
クリスタルの小手	―	―	1	防御力1	○	○
クリスタルバングル	―	―	1	HP50	○	○
クリすタルボール	―	―	1	魔力1	○	○
グロウエッグ	―	―	2	X	○	○
黑のチョーカー	混乱防御	防止混乱效果	2	X	○	○
黑魔法の心得	フレア	一个敌人受到无属性魔法攻击	1	X	○	○
黑魔法の真髓	―	―	2	X	○	○
剑技の心得	エクスカリバー	一个敌人受到神圣魔法攻击	1	X	○	X
剑技の真髓	高速剑技	【剑技】的准备时间减少40%	2	X	○	X
冰の一闪	冰攻击	与敌人战斗的一部分技能追加冰属性效果	1	X	○	○
冰の指轮	冰半减	受到冰属性攻击时，自动回复HP	2	X	○	○
混乱の冲击	混乱攻击	与敌人战斗的一部分技能追加混乱性效果	2	X	○	○
サークレット	堂々	自己获得物理防御力及魔法防御力上升效果	1	X	○	○
死の冲击	即死攻击	与敌人战斗的一部分技能追加即死效果	2	X	○	○
しぼりだす	黑魔法LV2	【黑魔法】准备时间灭少30%	1	魔力30	○	○
重力の指轮	重力无效	不会受到重力造成的伤害	2	X	○	○
净水の指轮	水吸收	受到水属性攻击时，自动回复HP	2	X	○	○
白魔法の心得	ホーリー	一个敌人受到神圣魔法攻击	1	X	○	○
白魔法の真髓	高速白魔法	【白魔法】的准备时间灭少40%	2	X	○	○
真珠のネックレス	经验值0防御	防止经验值0效果	2	X	○	○
神秘のネックレス	アクアセイバー	一个敌人受到水属性伤害	2	X	○	○
水神の指轮	水无效	不会受到水属性造成的伤害	2	X	○	○
成功の秘诀	ギル2倍	获得的金钱变成2倍	1	运10	○	X
セーフティビット	石化・即死防御	防止石化和即死效果	3	X	○	○
石化冲击	石化攻击	与敌人战斗的一部分技能追加石化性效果	2	X	○	○
ソウルオブサマサ	魔法ブースター	MP消费2倍，令魔力提高	2	X	○	○
属性王	全属性攻击，吸收	吸收所有属性的攻击	1	X	○	○
退魔の腕轮	エンカウントなし	几乎不会遇到敌人	1	X	○	○
ダイヤの小手	アイスブランド	一个敌人受到冰属性伤害	2	X	○	X
ダッシューズ	ききがケ	战斗开始时马上可以行动	2	X	○	○
タマノスズ	步HP回复	步行期间HP渐渐回复	1	X	○	○
タリスマン	修炼	打倒越多敌人威力越强	2	X	○	X
タロットカード	サンダーブレード	一个敌人受到雷属性伤害	2	X	○	X
誓いのヴェール	―	―	1	魔法防御1	○	○
チタンバングル	―	―	1	HP20	○	○
血ぬられた……	真，斩铁	瞬间打倒全部敌人，但有时会失败	1	攻击力30	○	○
チャンピオンベルト	斩铁	打倒一个敌人，但有时会失败	1	X	○	X
沈默の冲击	沈默攻击	与敌人战斗的一部分技能追加沉默性效果	2	X	○	○
月の腕轮	オートシェル	一直处于魔法防御力上升效果	3	X	○	○
ティアラ	集中	自己的魔力上升	1	X	○	○
停止の冲击	ストップ攻击	与敌人战斗的一部分技能追加暂停效果	2		○	○
敌せよの腕轮	エンカウントアップ	容易受到魔物袭击	1	回避10	○	○
天使のイヤリング	即死防御	防止即死效果	2	X	○	○
天雷の指轮	雷吸收	受到雷属性攻击时，自动回复HP	2	X	○	○
毒の冲击	毒攻击	与敌人战斗的一部分技能追加中毒效果	2	X	○	○
なにごともなーい	―	―	1	X	○	○
なやましげな香水	步HP・MP回复	步行时渐渐回复HP和MP	1	X	○	○
ねじりはちまき	睡眠防御	防止睡眠效果	2	X	○	○
眠の冲击	睡眠攻击	与敌人战斗的一部分技能追加睡眠效果	2	X	○	○
倍速の腕轮	オートヘイスト	一直处于加速效果	3	X	○	○
ハイパーリスト	グラビティソード	一个敌人受到重力属性伤害	2	X	○	X
パワーグローブ	ディレイバスター	一个敌人行动大幅减慢	2	X	○	○
パワーリスト	フレイムタン	一个敌人受到炎属性伤害	2	X	○	X
ビーズノブローチ	沈默、暗暗防御	防止沉默、暗暗效果	3	X	○	○
光の腕轮	オートヘイスト	一直处于物理防御力上升状态	3	X	○	○
光ルトンボ玉	ストップ防御	防止停顿效果	2	X	○	○
ヒュプノクラウン	疾风	自己的回避力上升及加速效果	1	X	○	○
冰神の指轮	冰无效	不会受到冰属性伤害	2	X	○	○
フォーシールド	4属性无效	不会受到炎、冰、水、雷四个属性的伤害	2	X	○	○
フォーハンド	4属性攻击	与敌人战斗的一部分技能追加炎、冰、水、雷四个属性效果	3	X	○	○
フォーブレス	4属性吸收	受到炎、冰、水、雷四个属性攻击时，自动回复HP	3	X	○	○
フォーリング	4属性半减	受到炎、冰、水、雷四个属性攻击时伤害减半	2	X	○	○
ブラックベルト	かっとばす	打倒一个敌人，但有时会失败	1	X	○	X
ヘイストリング	ピンチにヘイスト	濒死时处于加速状态	2	X	○	○
星の腕轮	オートウォール	一直处于魔法反弹状态	3	X	○	○
星のペンダント	毒防御	防止中毒效果	2	X	○	○
炎神の指轮	炎の无效	不受到受炎属性的伤害	2	X	○	○
炎と冰の闪光	炎：冰攻击	与敌人战斗的一部分技能追加炎和冰属性效果	2	X	○	○
炎と冰の指轮	炎．冰吸收	受到炎、冰属性攻击时，自动回复HP	3	X	○	○
炎の一闪	炎の攻击	与敌人战斗的一部分技能追加炎属性效果	2	X	○	○
炎の指轮	炎の半减	受到炎属性攻击时伤害减半	1	X	○	○
ホワイトケープ	沈默防御	防止沉默效果	2	X	○	○
マジカルパウダー	リレイズ	防止我方一名角色战斗不能状态一次	2	X	○	○
マジカルベルト	无双	自己的攻击力和命中率上升	1	X	○	○
守りノヴェール	メンタルブレイク	一个敌人受到伤害及魔法防御力下降的效果	2	X	○	X
守の腕轮	オートウォール	一直处于物理防御力上升及魔法防御力上升状态	3	X	○	○
魔よけのおふだ	死宣告防御	防止死之宣告	2	X	○	○
水の一闪	水攻击	与敌人战斗的一部分技能追加水属性效果	2	X	○	○
水の指轮	水半减	受到水属性攻击时伤害减半	1	X	○	○
ミスリルの小手	アーマーブレイク	一个敌人受到伤害及防御力下降效果	2	X	○	X
ミスリルバングル	―	―	1	HP30	○	○
ミネルバビスチェ	―	―	1	魔法防御40	○	○
休まずのワッペン	スロウ・ストップ防御	防止减速及停顿效果	3	X	○	○
やすらぎのポプリ	バーサク防御	防止狂战士化效果	2	X	○	○
妖术の心得	暗黑の空	敌全体受到伤害	1	X	○	○
妖术の真髓	―	―	2	X	○	○
妖精のピアス	混乱，防御バーサク	防止混乱及狂战士状态	3	X	○	○
雷神の指轮	雷无效	不会受到雷属性的伤害	1	X	○	○
ラグナロク	MP消费0	战斗不会消耗MP	1	X	○	○
リジェネリング	ピンチにリジェネ	濒死时处于自动回复HP状态	2	X	○	○
リストバンド	パワーブレイク	一个敌人受到伤害及攻击力下降效果	2	X	○	X
リボン	リボン	防止所有异常状态	1	X	○	○
ルーンの腕轮	―	―	1	MP30	○	○
烈火の指轮	炎吸收	受到炎属性攻击时，自动回复HP	2	X	○	○
ロイヤルクラウン	暗黑	消耗HP令全体敌人受到伤害	1	X	○	○

怪物能力一览表

怪物名称	出现地点	出现章节		捕捉器	种族	HP	MP	攻击力	防御力	速度	回复	魔力	魔法防御	命中运	生物指令	解放后获得道具
ガードマキナ	ビーカネル砂漠	2–4	M・SP	マキナ	[illegible]	189	165	182	73	5	143	134	108	10	A	–
アダマンタイマイ	ナギ平原	1–4	L	—	9999/23712	219	255	161	193	2	255	147	107	7	A	–
ピコケット	雷平原・ガガゼト山	1–2	S・SP	ヘルム	3605	143	167	148	56	6	77	23	102	15	A	–
サレット	ビサイド島・ジョゼ寺院・マカラーニ森	1–2	S・SP	ヘルム	3825	155	164	159	55	6	62	25	103	15	A	–
アーメット	雷平原	2–4	S・SP	ヘルム	4111	234	156	135	52	6	111	23	105	15	A	–
ダイブペッカー	ミヘン街道・ナギ平原	1	S・SP	鸟	2158	135	140	73	75	61	84	19	155	18	A	–
イークル	ミヘン街道・ナギ平原	2–4	S・SP	鸟	2376	153	142	75	74	55	94	22	153	18	A	–
ブループリン	ビサイド島・幻光河	1–4	S・SP	プリン	[illegible]	421	36	160	56	3	169	22	90	10	B	–
イエロープリン	ベベル・ガガゼト山	2–4	S・SP	プリン	2711	428	46	164	58	3	170	21	91	10	B	毒牙・落雷玉・雷の魔石 X2
ペールプリン	ミヘン街道・ガガゼト山	1–2	S・SP	プリン	2976	409	45	159	50	3	172	22	89	10	B	–
ホワイトプリン	幻光河・マカラーニャの森・ナギ平原	2–4	S・SP	プリン	2836	404	46	166	48	4	169	23	94	10	B	シヴァ
ブルブレア	ビサイド島・ミヘン街道	1–2	M・SP	植物	6601	139	174	98	83	2	152	125	120	15	B	ガラスのバックル
黄のエレメンタル	ガガゼト山	1–2	S・SP	エレメンタル	1480	444	7	221	57	4	212	233	102	2	B	–
白のエレメンタル	ザナルカンド遺跡	1–2	S・SP	エレメンタル	1302	449	7	214	52	4	170	235	101	2	B	ビーズのブローチ
赤のエレメンタル	キーリカ島・キノコ岩街道・雷平原・マカラーニャの森	1–4	S・SP	エレメンタル	1388	441	7	222	52	4	175	232	103	2	B	ラストエリクサー
金のエレメンタル	ジョゼ寺院・雷平原・マカラーニャの森	1–2	S・SP	エレメンタル	1348	438	7	226	53	5	184	226	102	2	B	–
ポリスパイダー	ガガゼト山	1–4	L	—	9999	359	219	152	210	11	223	103	123	17	A	–
コヨーテ	ビサイド島・キノコ岩街道	1–4	S・SP	狼	3757	149	153	100	73	35	117	31	109	17	A	–
ワイルドウルフ	ミヘン街道・ナギ平原	1–4	S・SP	狼	3813	159	163	101	70	26	98	35	108	17	A	–
キラーハウンド	ビーカネル砂漠	1–2	S・SP	狼	3853	149	163	101	71	25	102	33	106	16	A	–
ホワイトファング	ガガゼト山	1–2	S・SP	狼	3761	156	163	101	71	24	107	36	106	15	A	白银ブラザース
クアール	ビサイド島・ナギ平原	1–4	M・SP	キマイラクアール	9288	562	175	107	104	2	216	219	104	5	B	–
ゲッコー	ザナルカンド遺跡	1–2	S・SP	トカゲ	3609	116	159	97	61	13	143	29	107	15	A	–
アガマ	雷平原・幻光河	1–4	SP	トカゲ	3462	121	166	98	60	14	144	30	108	14	A	–
スキンク	ジョゼ寺院・ベベル	2–4	S・SP	トカゲ	3474	133	156	98	61	12	143	32	110	14	A	–
アノール	雷平原・ザナルカンド遺跡	1–4	S・SP	トカゲ	9999	291	255	161	193	2	255	147	107	7	A	–
シャンタク	ミヘン街道	1–2	L	–	9999/11269	245	221	84	224	6	196	106	112	15	A	–
ズー	ミヘン街道・ビーカネル砂漠	1–4	L	–	9999/13805	346	241	85	205	3	204	171	108	14	A	クリスタルボール
ルフ	ジョゼ寺院・ガガゼト山	2–4	L	–	9999/12974	271	252	83	211	4	219	110	107	14	A	–
バイトワスプ	キーリカ島・ジョゼ寺院・ナギ平原	1–4	S・SP	蜂	1771	90	122	23	84	66	89	17	115	22	A	–
ベスパ	ナギ平原．ガガゼト山	2–4	S・SP	蜂	2698	121	143	75	72	51	102	24	119	20	A	–
アーリマン	ナギ平原．ガガゼト山	1–2	S・SP	邪眼	3574	352	15	81	53	12	153	93	102	10	B	–
フライアイ	ミヘン街道・ビーカネル砂漠	1–2	S・SP	邪眼	3905	385	11	83	52	11	154	96	104	9	B	–
バーティゴ	マカラーニャの森・ベベル	2–4	S・SP	邪眼	3874	406	11	92	51	7	167	111	103	8	B	密航旅团
ナスホルン	ナギ平原．ザナルカンド	1–4	M・SP	ボーンズ	8250	415	184	120	75	6	166	106	110	9	A	–
クアトロホーン	ミヘン街道・幻光河	1–2	M・SP	ボーンズ	7928	147	189	116	76	11	102	75	112	10	A	–
レッサードレイク	雷平原・ビーカネル砂漠	1–4	M・SP	ドレイク	9019	144	181	186	79	14	108	85	111	10	A	–
ボルトドレイク	雷平原・ビーカネル砂漠	1–4	M・SP	ドレイク	8969	163	182	129	73	6	121	107	105	10	A	–
鉄巨人	ビサイド島・ミヘン街道	1–2	M・SP	巨人・鉄巨人	9999/11492	164	227	144	88	6	87	65	107	7	A	エンプティハート
ボム	ガガゼト山	1–2	M・SP	ボム	8502	420	218	41	143	20	189	51	119	15	A	–
フリムスルス	ビーカネル砂漠	1–2	M・SP	巨人・鉄巨人	9999	291	255	161	193	2	255	147	107	7	A	鬼武斗家
タコース	幻光河．ガガゼト山	1–2	M・SP	ブレード	8696	212	198	153	83	10	103	57	125	17	A	–
イビリタケ	キノコ岩街道	1–4	S・SP	キノコ	2480	303	8	11	49	2	178	37	89	11	B	–
プロトキマイラ	キーリカ島・幻光河．ガガゼト山	1–4	M・SP	キマイラクアール	9999	291	255	161	193	2	255	147	107	7	A	鬼のパンツ格斗家
ククルカン	ベベル	2	M・SP	妖蛇	9204	288	213	97	84	11	199	74	118	18	A	–
ヘビマシンガン	グアドサラム	1–4	S・SP	火蛇	3060	79	170	96	58	10	86	19	115	10	A	–
ショットパイソン	グアドサラム	1–4	S・SP	火蛇	3072	79	152	97	70	11	97	17	122	9	A	–
キャノンバイパー	グアドサラム	2–4	S・SP	火蛇	3057	80	150	97	56	8	118	25	115	8	A	妖精ピアス
ガトリゲコブラ	グアドサラム	2–4	S・SP	火蛇	3085	80	121	102	54	10	119	28	115	8	A	ピースキーパー
トンベリ	キノコ岩街道	1–4	S	火蛇	4391	251	250	151	88	7	129	125	126	18	A	–
オチュー	雷平原	1–2	L	–	9999/11135	376	255	64	200	8	232	77	117	17	A	–
ねぼけオチュー	キノコ岩街道	2–4	L	–	9999/12247	417	255	201	197	5	255	201	119	15	A	–
フレイムドラゴン	ビサイド島	1–4	L	–	9999	291	255	161	193	2	255	147	107	7	A	イフリート
サハギン	ビサイド島	1–4	S・SP	古代鱼	3920	235	176	37	53	6	181	66	107	15	A	–
ハイズォ	マカラーニャの森	1–2	S	–	3875	444	170	85	52	6	168	89	107	12	A	–
ディーブハイズォ	マカラーニャの森	1–4	M	–	9631	618	212	94	92	4	228	116	111	10	A	团
クシフアヌテヌス	幻光河	1–2	M・SP	古代鱼	9999/1117	405	222	172	87	9	159	70	112	9	A	–
ヒュージゲル	マカラーニャの森．ナギ平原	1–4	M	–	9364	765	219	226	91	3	165	234	105	9	A	–
チョコボイーター	ミヘン街道	2–4	L	–	9999/17337	347	255	115	204	2	221	42	105	14	A	クリアアクア团
ディフェンダー	キーリカ島・雷平原	1–2	–	–	9999/15207	119	255	194	206	2	193	70	145	9	A	イナズマ组新人
ベヒーモス	ザナルカンド遺跡	1–2	L	–	9999/17817	326	241	111	187	5	207	81	114	15	A	–
マキナハンター	ビーカネル砂漠	2–4	S・SP	マキナ	4094	74	172	159	60	7	156	37	104	4	A	–
炮机兵13型	ベベル	2	M・SP	机士・机兵	7485	171	184	158	81	6	165	36	104	5	B	–
袭机兵28型	ベベル	2	M・SP	机士・机兵	9102	151	190	123	109	14	51	27	108	17	A	–
99式机士	ベベル	2	M・SP	机士・机兵	8938	127	207	154	79	5	51	64	110	14	A	ハードロック
ゼロ式机士	ザナルカンド	1–4	M・SP	机士・机兵	9577	116	195	210	76	4	48	90	109	14	A	–
マキナぱンツァー	雷平原	1–4	L	–	9999/17337	62	250	176	206	1	19	28	108	8	A	アダマンタイト
ロックマイマイ	幻光河	1–4	L	–	9999/16939	224	255	147	180	1	248	133	103	11	A	スリーピースニーキー
のガーディアン	ザナルカンド	2–4	L	–	9999/16274	462	136	181	203	5	255	182	113	13	A	ザナルカンドガード
男战斗员	グアドサラム	1–2	S・SP	人间	4332	180	166	130	71	6	74	27	106	13	A	–
上级男战斗员	グアドサラム	2–4	S・SP	人间	4232	159	169	130	70	6	80	26	105	14	A	–
女战斗员	グアドサラム	1–2	S・SP	人间	3852	372	161	20	72	10	155	109	112	14	A	–
上级女战斗员	グアドサラム	2–4	S・SP	人间	3954	381	163	21	74	8	154	120	114	13	A	–
ヤイバル	キノコ岩街道．キノコ岩街道（青年同盟）	1–4	SP	人间	3539	227	174	122	54	6	76	43	111	16	A	–
エルマ	キノコ岩街道（青年同盟）	2–4	SP	人间	3453	334	171	48	69	13	144	83	111	15	A	–
アニキ	无（）	1–4	–	人间	4175	157	180	92	58	12	49	36	130	15	A	–
チョコボ	ミヘン街道．ナギ平原	1–4	S	–	3665	361	151	56	64	19	141	31	113	19	A	–
バービュート	ビサイド島．ミヘン街道．幻光河．雷平原．マカラーニャの森	3–4	S・SP	ヘルム	4063	247	155	135	65	6	183	24	102	15	A	–
バシネット	ガガゼト山	3–4	S・SP	ヘルム	3716	149	173	138	53	6	123	24	104	15	A	–
ファルコン	ビーカネル砂漠	3–4	S・SP	鸟	2689	165	154	77	72	47	105	25	150	17	A	箱舟传说
レッドプリン	ビサイド島	3–4	M・SP	プリン	6085	472	90	178	97	5	185	43	100	12	B	–
レウコフィラ	ナギ平原	3–4	M・SP	植物	8513	129	190	150	1	2	156	160	139	15	B	–
セファロタス	ビサイド島．ミヘン街道	3–4	M・SP	植物	9030	180	210	108	69	1	160	141	144	17	B	–
青のエレメンタル	雷平原．マカラーニャの森	3–4	S・SP	エレメンタル	1364	447	7	221	53	3	180	225	102	2	B	–
カニス・マヨル	ビーカネル砂漠	3–4	S・SP	狼	3797	156	163	102	72	26	99	39	105	14	A	–
ルプス	キノコ岩街道．ガガゼト山	3–4	S・SP	狼	3996	149	164	112	65	24	101	37	105	13	A	炎と冰の指轮
クイーンクアール	キーリカ島	3–4	M・SP	キマイラクアール	9530	581	186	123	102	2	220	229	105	4	B	–
アーケオシリス	キノコ岩街道．ジョゼ寺院・幻光河	3–4	S・SP	トカゲ	3530	158	165	100	62	11	144	34	107	16	A	光の腕轮
ピアシングバグ	キーリカ島．ジョゼ寺院・雷平原	3–4	S・SP	蜂	1951	100	123	27	79	63	90	18	113	21	A	–
アサシンビー	ビーカネル砂漠	3–4	S・SP	蜂	2195	111	133	53	74	53	91	20	112	21	A	–
デスゲイズ	ガガゼト山	3–4	S・SP	邪眼	4042	382	10	94	51	5	168	119	130	8	B	–
バリーヴァルハ	幻光河．雷平原．ガガゼト山	3–4	M・SP	ホーンズ	9056	232	225	163	72	3	122	82	135	9	A	ナギアベンジャーズ
スパインドレイク	キノコ岩街道．ガガゼト山	3–4	M・SP	ドレイク	9035	150	189	114	74	7	174	127	107	11	A	–
グレートドレイク	ジョゼ寺院・ガガゼト山	3–4	M・SP	ドレイク	9311	165	202	160	76	4	99	101	109	10	A	–
デトネイター	ベベル	3–4	M・SP	ボム	8902	476	198	39	131	16	224	68	113	13	A	–
ギガース	ガガゼト山	3–4	M・SP	巨人・鉄巨人	8327	67	200	64	71	16	88	29	113	14	A	カイザーナックル
バロング	ベベル	3–4	M・SP	ブレード	9999/10281	258	219	174	80	9	125	66	131	19	A	锐角武士团
ヤマイタケ	ミヘン街道．ザナルカンド	3–4	S・SP	キノコ	2487	296	8	10	50	2	173	38	88	11	B	ヴァルファール
ゴーキマイラ	マカラーニャの森．ガガゼト山	3–4	M・SP		9746	331	210	103	73	8	193	63	112	8	A	–
グクマッツ	キノコ岩街道．雷平原．ビーカネル砂漠．ザナルカンド	3–4	M・SP	キマイラクアール	9105	315	212	95	86	13	197	68	117	20	A	–
あばレオチュー	ザナルカンド遺跡	3–4	L	–	9999/12436	428	255	68	201	7	222	82	120	16	A	–
ディニクチス	マカラーニャの森	3–4	M・SP	古代鱼	9999/10801	475	232	121	86	8	158	47	113	10	A	–
バリアブルゲル	マカラーニャの森．ナギ平原	3–4	M	–	9494	753	247	252	103	3	171	206	106	9	A	–
ワラン	幻光河．ナギ平原	3–4	S・SP	邪鬼・异界	2934	497	99	58	48	13	167	152	88	12	B	–
ホーント	キーリカ島．ジョゼ寺院	3–4	M・SP	邪鬼・异界	8594	515	160	89	108	4	191	158	102	16	B	セーフティビット
トゥート	ジョゼ寺院	3–4	M	–	9700	286	197	187	102	2	233	160	139	7	A	–
デーヴァ	キーリカ島	3–4	M	–	7443	481	167	86	102	7	186	124	111	14	B	–
アカ・マナフ	キーリカ島	3–4	M	–	8880	403	184	104	107	3	191	142	137	13	B	–
アエーシュマ	キーリカ島	3–4	M	–	8669	426	167	99	114	6	214	125	140	14	B	–
ジャヒー	キーリカ島	3–4	M	–	9520	357	194	117	147	9	223	171	128	7	B	–
アイアンサイド	キーリカ島．ザナルカンド	3–4	L	–	9999/16459	154	249	219	195	2	208	101	115	7	A	–
テンタクルス	マカラーニャの森	3–4	M	–	9999/12842	377	183	130	71	4	194	107	112	8	A	ロンリーティビット
モルボル	ビサイド島．雷平原	3–4	L	–	9999/15835	526	247	195	251	4	209	203	116	10	B	–
マキナレンジャー	ミヘン街道	3–4	S・SP	マキナ	4215	75	176	161	56	6	157	32	103	4	A	–
スカウトマキナ	ミヘン街道	3–4	M・SP	マキナ	8417	281	186	117	81	4	145	59	112	10	A	–
炮机兵62型	ベベル	3–4	M・SP	机士・机兵	7288	173	188	169	83	5	154	38	103	6	B	–
袭机兵71型	ベベル	3–4	M・SP	机士・机兵	9206	182	205	148	110	13	59	29	109	19	A	–
マキナシューター	ビーカネル砂漠	3–4	L	–	9999/17727	209	255	98	196	3	209	52	102	10	B	–
特级男战斗员	グアドサラム	3–4	S・SP	人间	4202	137	166	135	67	5	73	24	110	13	A	弱小战队
特级女战斗员	グアドサラム	3–4	S・SP	人间	4250	388	165	17	74	11	163	112	112	14	A	弱小战队
ダチ	ビサイド島．キーリカ島．ジョゼ寺院・ガガゼト山	3–4	SP	人间	3698	189	164	75	51	5	109	27	138	15	A	–
ザルワーン	ナギ平原	3–4	SP	邪鬼・异界	2835	377	98	56	53	13	160	141	119	12	B	–
ガリクニロンゾ	ガガゼト山	4	SP	人间	4843	241	186	143	50	6	144	64	138	11	A	–

技巧·超远射·角球得分·ML 最强攻略·球衣攻略·转会

上期为大家公开所有球会的名单，大家是否还没有满足呢？现在我们开始正式进入游戏的细致部分，除了齐全的球衣及转会资料外，笔者还会讲解本作中的技巧及修正部分！

足球技术教室之攻击编

1 双翼齐飞

有不少玩家投诉上作的前锋经常乱跑位，不过在本作中，球员的自动跑位已明显地作出强化。例如在进攻时候，当前腰或前锋在前场获得皮球，会明显看到边路有球员会马上跑位上前，这时最好利用身后球（按△）或高空身后球（按L1+△），让边锋或边后卫下底线位置作传中。

2 身位更显重要

上作另一为人诟病的地方就是头球软弱无力。因此本作刻意加强了头球，首先是传中球的弧度改善了，不过玩家要按○长传的时间要久一点，因为就算是角球，把整条力量槽按满后的落点也只会在远柱位置。虽说是头球增强了，不过球员的身位仍相当重要，高大中锋在争顶时更有优势，很容易便会撞倒一到两名后卫顶球，所以在Master League时，记得要购入一名身位强劲的中锋哦！

此外在进攻时，前锋球员经常受到对方防守球员的拉扯，因此身位便成为了决定胜负的关键。矮小但速度高的球员（如欧文），被高大的中后卫一撞便会丢球，所以为了摆脱中后卫的盯防，灵活的前锋宜多用传球及二过一作为突破。

两名球员都要对维埃里俯首称臣。

阿德里亚洛在众多防守球员中成功顶球！

★特别推荐★

推荐购入本作的新球员罗马的曼奇尼，此人盘带十分厉害，绝对可以一个盘过两个！

边路进攻遇到拦截。

成功摆脱二人的拦截！

假动作骗过一个，另一个抢前夹击。

两人空隙中人球分过。

3 远射

本作另一改善的地方就是远射，以前在远射的时候经常会因为力度拿不准而射高，不过本作射球时球的轨道比较平且贴地，所以使门将更难接下。特别是在角球进攻时，如被对方顶出，在大禁区边附近的防守中场经常会上前抢球，无论是球不着地便射或者是控好再射，都有很大机会进球。

界外球小技巧

本作的界外球有一个有趣的地方，大家都知道在扔界外球时，按L1可以转扔给另一队友。如果玩家活用这技巧，将可能获得意想不到的效果。

在扔界外球时，接球的队友会被对方盯死，但当按一下L1之后，原来紧盯的对方球员便会跑去盯第二个球员，玩家可以把握时机再多按一下L1，扔回给原来的球员，这时就可摆脱对方球员了。

这样便摆脱了对方球员！

★本期内容★

1. 进攻技巧全面分析
2. 贝克汉姆式远射教程
3. 角球得分大法公开
4. ML 最强攻略法·Dv.2 内建立百万大军！
5. 各国球会球衣设定
6. 冬季转会最新资料

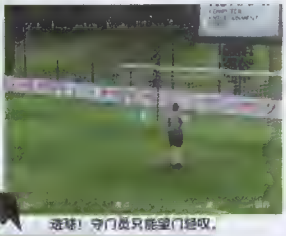
胜利十一人7国际版

在本作《国际版》的改良部分中，最受欢迎的应该说是头球及远射吧。相信大家都已经体验过这份爽快感，但由于远射的成功率往往不高，所以希望下面的介绍可以使读者能掌握窍门。

1 远射练习篇

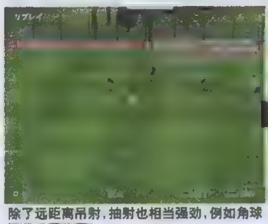
在大禁区外，抽射球门的对角位置。

皮球越过卡西利亚斯，飘向死角。

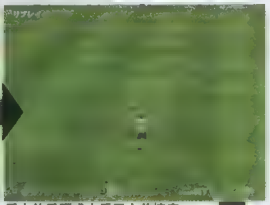


进球！守门员只能望门轻叹。

2 远射练习篇



除了远距离吊射，抽射也相当强劲，例如角球回传中圈位置。



后上的后腰或中后卫上前接应。

面对快速的皮球，守门员束手无策。

来一个40码的远距离抽射！

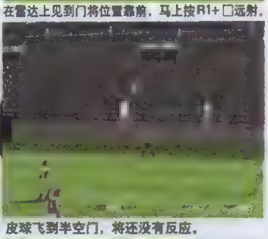
3 远射收成篇

经过多番练习后，对实战绝对有帮助，至少可以掌握射门的位置及方向。

内特维德推过半场。

在雷达上见到门将位置靠前，马上按R1+□远射。

到了这个时候才作反应已经太迟了。



皮球飞到半空门，将还没有反应。

贝克汉姆式远射成功，放烟花庆祝！

从高空望下去会看见射门位置是在中圈附近。

贝克汉姆式远射教室

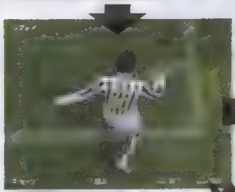
本作基本上在任何位置都可以作出射门，不过想要超远射得分，首要条件便是在位置上使门将位置移前。射门位置最好在禁区葫芦顶或中圈弧接近边线位置，因为这时门将通常都会在大禁区边上或再出一点以作封堵。射门时，紧记要按着R1键再按□，而力度大约是能源棒的三份二左右，这样皮球就会直飞球门方向，就算皮球不能直接入网，而是被门将打出，这时玩家还可再作补射！

角球得分大法公开

除了远射，头球的改良也使游戏的战术更趋丰富。本作角球得分的机会率大增，特别是玩家拥有身体平衡性好(Body Balance强＋身材高大)的中后卫及中锋，绝对可以使对手屈服于你的角球之下！

当玩家设定球队战术时，记得选用CB Overlap（CBオーバーラップ），然后选择使用哪个中后卫助攻，那当然要选身位够头球厉害的球员啦！在比赛时按L2+X／○／□／△按钮（自行设定）使出CB Overlap，就会发现中后卫在进攻时经常会上前助攻，特别是在角球时最为明显。当取得角球之后，开球的球员的角度最好贴向底线，然后使用外旋球开球，力度方面大约为能源棒三分之二，因为本作开角球的力度减弱了，如此的力度刚好落在小禁区边的近门柱位，如果玩家拥有高大中锋或后上助攻的中后卫，头球入网的成功率增加百分之五十哦！紧记开角球时一定要用外旋，也就是进攻右方角球用右脚球员，左方角球用左脚球员。

开角球的球员尽量面向底线。

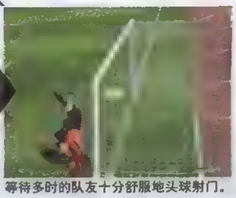


要使用外旋球发球。

皮球会飘向小禁区近门柱的位置。

记得要使用CB Overlap哦！

皮球直飞入网，门将难以抵挡。



等待多时的队友十分舒服地头球射门。

超邪道！蓄Pts大法！

有些玩家可能想能快些蓄Pts以购得的球员，不过劝告大家千万不要用金手指尝试改Pts，因为很容易使玩家的SAVE丢失，甚至连Option File也丢失，这时候大家辛辛苦苦输入的人名、队旗和球员转会资料都会烟消云散。不过"道高一尺，魔高一丈"，与《WE7》一样，玩家可以在WE-Shop中购买倍速(Dubble Speed)，然后在Master League中选难度为EASY，时间为5分钟，进入比赛后按Start，选ゲームスピード(Game Speed)，就可以设定倍速(Dubble Speed)加快比赛的速度，这时玩家就可以狂风扫落叶般作赛，赢取大量的Pts购买球员，同时也可以借此得到大量WEN，在WE-Shop中购买其他的特别要素了！

MASTER LEAGUE最强攻略法·Dv.2内建立百万大军!

《Winning》系列最吸引玩家的模式，应该是“Master League”吧。不过ML初期的原创球员却很使人烦恼，防守能力弱，入球把握力也不足。但经过笔者一番研究后，发觉原创球员的重点并不在于球场上的表现，而是利用他们在转会市场上交换优质球员。就让笔者为大家详细讲解吧!

1 Step 第一次交涉期 换入15名球员!

游戏开始时，玩家除了23名原创球员之外，还拥有2000Pts.，不过已经足够在短短三个交易周内获得15名其他电脑ML球队的主力。

由于赛季的第一场比赛后就会进入交涉期(Negotiations)，因此第一场比赛相当重要，除了可以关系到拥有的Pts.外，更可以提升原创球员的身价。在交涉期内，玩家一定要选择其他俱乐部的球员。为什么呢？因为“未契约”的球员，不能使用交换移籍交涉(Trade Transfer Negotiation)转会，一定要支付转会费才能获得。

以Trade移籍交涉，可以在“清除”球队中的原创球员的同时获得高质球员。

由于每个原创球员都有一定的身价，那就表示玩家除了拥有的2000Pts.外，原创球员更是球队中重要的资产，只要玩家在转会市场上找到比他们便宜，而能力值更高的球员，便可以只需付出象征性1Pts.转会费获得他们，以下是原创球员最初期交涉转会的金额：

转会费只需象征性的1pts!

原创球队初期转会费一览表

位置	背号	英文译名	最高转会费用
GK	1	Ivanov	3179
CBT	2	Stolimann	3678
CBT	3	Djuric	3797
CBT	4	Vareni	4003
DMF	5	Iuga	3743
DMF	6	Cernini	5121
LMF	7	Himanez	3775
RMF	8	Hespinas	4589
OMF	10	Miranda	6325
CF	9	Castoro	5783
CF	11	Barrota	4860
CBT	12	Sesiew	4415
CBT	13	Korwhenda	4090
SB	14	Edinson	3689
SB	15	Heidekan	3016
DMF	16	Hudee	3775
SMF	17	Maccoe	3591
OMF	18	Oskwald	4437
WG	19	Vachaktov	4231
CF	20	Njorg	3797
CF	21	ホイレンス	4372
GK	22	Kehusen	3352
GK	23	Zamenhov	2636

※球员的身价受移籍获得的难易度(Acquistion difficulty)及球队的成绩影响，产生300pts左右的价格浮动。

每一名原创球员都有最低身价，并不是垃圾哦!

物超所值球员一览

球会	位置	背号	英文译名	中文译名
马赛	GK	16	Carasso	卡拉索
布拉格斯巴达	DF	17	Johana	祖汉纳
富勒姆	DF	16	Knight	奈特
巴黎圣日尔曼	DF	15	Paulo Cesar	保罗.塞萨尔
里昂	MF	24	Dhorasoo	多拉苏
摩纳哥	MF	25	Rothen	罗滕
摩纳哥	MF	14	E.Cisse	E.西塞
欧塞尔	MF	23	Kapo	卡波
切沃	MF	20	Perrotta	佩尔洛塔
马德里竞技	MF	18	Ibagaza	伊巴加萨
布拉格斯巴达	FW	14	Sionko	史安科
安德莱赫特	FW	26	Dindane	丁达内
汉堡	FW	17	Meijer	美查
摩纳哥	FW	8	Giuly	吉乌利

例如摩纳哥(Monaco)队中的吉乌利，基本薪金只是540，转会费是5562元左右。如用原创队中的Castoro进行交换，因Castoro的身价比吉利还要高，所以玩家只用一pts.转会费就能完成交易。

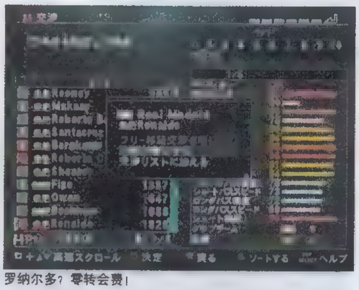
以同样的方法，找出不同球会中身价低而能力值高的球员，与他们进行交换。

要紧记，第一个交涉期只有三周，而每周只可以交涉5个球员，因此要抓紧时间收购哦！如果玩家发现经常交涉失败，可以在环境设定中将获得的难易度(Acquistion difficulty)设定为一粒星。

如此玩家便可以在第一个交涉期中获得15名球员，不仅使球队实力大增，而且操控起来比原创球员爽多了。

2 Step 第二次交涉期 Free Transfer 收购明星球员

经过第一次交涉期，玩家队伍的实力虽然增强了，但仍然离目标有一段距离吧！那么就要好好利用第二次交涉期收购球星了。在第二次交涉期中，我们只选择“残余契约期”为1的球员，这就可以利用Free移籍交涉申请获得合约期限即将完结的球员。



罗纳尔多？零转会费!

笔者的运气不错，罗纳尔多、贝克汉姆、费戈及卡洛斯等的合约期限即将完结，可以不用付转会费，全部罗致他们(当然玩家的球队一定不可以是皇马)。但就算玩家把获得的难易度调为一颗星，都不可能百分百成功，而且交涉失败的话，他们很快就会与原球会续约，所以就要在“提示条件”中大幅度提高他们的个人薪金来增加获得的成功率。如玩家担心在下一赛季负担不起他们的整体薪金？那小意思，因为电脑的球会肯定会向他们提出转会申请的，只要把他们卖出，便可以从中获得丰厚利润。

整队皇马都可以全买光啊!

在第二次交涉期中，玩家又可在Free Market中再购入十多名球员，而电脑也可能会向球队的球员提出转会要求，所以玩家可以在此时大赚资金，向休季转会窗进发!

3 Step 休季交涉期 购入理想球员

并不是每个玩家都想组成一队像皇马般拥有众多球星的队伍，例如笔者只想组成一队经典西汉姆。Dv.2的休季交涉期其实就是玩家购买理想球员的最佳机会，因为手头上的球员应该相当不俗(如果按笔者的方法)，出售他们可以获得相当丰厚的利润。如果不想破坏游戏性，可以等待球员原来的所在球队提出转会申请时再出售，例如将罗纳尔多、费戈、贝克汉姆卖回皇马，将欧文卖回利物浦等等。当获得金钱之后，玩家就可以过一把“阿布拉莫维奇”瘾，组成一支能与“切尔斯基”匹敌的队伍。

其实笔者只想组成一队有兰帕特、里奥.费迪南德、乔.科尔及占姆斯的西汉姆而已!

阿森纳 Arsenal
球衣设定

主场(1st Strip)
模样设定

球衣款式	右6无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	红3
球衣颜色C	白
短裤款式	中2
短裤颜色A	白
短裤颜色B	红3
短裤颜色C	白
袜子款式	左3
袜子颜色A	白
袜子颜色B	红3
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	黑

作客(2st Strip):
模样设定

球衣款式	中2有衣领
球衣颜色A	黄4
球衣颜色B	黄4
球衣颜色C	蓝3
短裤款式	中2
短裤颜色A	蓝3
短裤颜色B	黄4
短裤颜色C	蓝3
袜子款式	右3
袜子颜色A	黄4
袜子颜色B	蓝3
队长臂章	红

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

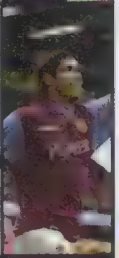
阿士顿维拉 Aston Villa
球衣设定

主场(1st Strip):
模样设定

球衣款式	右23无衣领
球衣颜色A	红2
球衣颜色B	红2
球衣颜色C	粉蓝5
短裤款式	中4
短裤颜色A	白
短裤颜色B	白
短裤颜色C	白
袜子款式	右3
袜子颜色A	白
袜子颜色B	白
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	黑



作客(2st Strip):
模样设定

球衣款式	中5无衣领
球衣颜色A	黄4
球衣颜色B	黑
球衣颜色C	黑
短裤款式	右2
短裤颜色A	黑
短裤颜色B	黄4
短裤颜色C	黑
袜子款式	右3
袜子颜色A	黑
袜子颜色B	黄4
队长臂章	蓝

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

布莱克本 Blackburn Rovers
球衣设定

主场(1st Strip):
模样设定

球衣款式	左7无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	蓝3
球衣颜色C	黑
短裤款式	右3
短裤颜色A	白
短裤颜色B	黑
短裤颜色C	红3
袜子款式	右3
袜子颜色A	白
袜子颜色B	蓝3
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	红2
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	红2
短裤番号	左脚
短裤号颜色	红2

作客(2st Strip)
模样设定

球衣款式	右4无衣领
球衣颜色A	橙5
球衣颜色B	黑
球衣颜色C	橙5
短裤款式	右3
短裤颜色A	黑
短裤颜色B	黑
短裤颜色C	橙5
袜子款式	右3
袜子颜色A	黑
袜子颜色B	橙5
队长臂章	白

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

切尔西 Chelsea
球衣设定

主场(1st Strip):
模样设定

球衣款式	中2无衣领
球衣颜色A	蓝5
球衣颜色B	蓝5
球衣颜色C	白
短裤款式	左2
短裤颜色A	蓝5
短裤颜色B	白
短裤颜色C	蓝5
袜子款式	左2
袜子颜色A	白
袜子颜色B	蓝5
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

作客(2st Strip)
模样设定

球衣款式	右20无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	黑
球衣颜色C	蓝4
短裤款式	右4
短裤颜色A	白
短裤颜色B	蓝4
短裤颜色C	白
袜子款式	左2
袜子颜色A	蓝4
袜子颜色B	白
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	左脚
短裤号颜色	黑

埃弗顿 Everton
球衣设定

主场(1st Strip)
模样设定

球衣款式	中2无衣领
球衣颜色A	蓝4
球衣颜色B	蓝4
球衣颜色C	白
短裤款式	右1
短裤颜色A	白
短裤颜色B	蓝4
短裤颜色C	蓝4
袜子款式	左3
袜子颜色A	蓝4
袜子颜色B	白
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	黑

作客(2st Strip)
模样设定

球衣款式	中2无衣领
球衣颜色A	黄4
球衣颜色B	黄4
球衣颜色C	蓝4
短裤款式	右1
短裤颜色A	蓝4
短裤颜色B	蓝4
短裤颜色C	蓝4
袜子款式	左3
袜子颜色A	黄4
袜子颜色B	蓝4
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

富勒姆 Fulham
球衣设定

主场(1st Strip)
模样设定

球衣款式	左21无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	黑
球衣颜色C	红4
短裤款式	右8
短裤颜色A	黑
短裤颜色B	白
短裤颜色C	红4
袜子款式	左4
袜子颜色A	白
袜子颜色B	黑
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

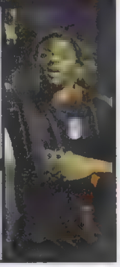
球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	中
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

作客(2st Strip)
模样设定

球衣款式	右17无衣领
球衣颜色A	黑
球衣颜色B	红4
球衣颜色C	红4
短裤款式	中1
短裤颜色A	黑
短裤颜色B	黑
短裤颜色C	黑
袜子款式	左4
袜子颜色A	黑
袜子颜色B	红4
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白



利兹联 Leeds United
球衣设定

主场(1st Strip):
模样设定

球衣款式	中13有衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	蓝4
球衣颜色C	蓝4
短裤款式	右4
短裤颜色A	白
短裤颜色B	蓝4
短裤颜色C	白
袜子款式	右3
袜子颜色A	白
袜子颜色B	白
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	左脚
短裤号颜色	黑

作客(2st Strip):
模样设定

球衣款式	中20无衣领
球衣颜色A	蓝1
球衣颜色B	白
球衣颜色C	白
短裤款式	中8
短裤颜色A	蓝1
短裤颜色B	白
短裤颜色C	白
袜子款式	右4
袜子颜色A	蓝1
袜子颜色B	白
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

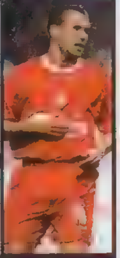
利物浦 Liverpool
球衣设定

主场(1st Strip):
模样设定

球衣款式	中2无衣领
球衣颜色A	红5
球衣颜色B	红5
球衣颜色C	白
短裤款式	中1
短裤颜色A	红5
短裤颜色B	红5
短裤颜色C	红5
袜子款式	右1
袜子颜色A	红5
袜子颜色B	白
队长臂章	白

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	中
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白



作客(2st Strip):
模样设定

球衣款式	右 [illegible] 无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	红4
球衣颜色C	黑
短裤款式	右3
短裤颜色A	黑
短裤颜色B	黑
短裤颜色C	红4
袜子款式	左2
袜子颜色A	白
袜子颜色B	黑
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	OFF
短裤号颜色	—

曼城 Manchester City
球衣设定

主场(1st Strip):
模样设定

球衣款式	左22无衣领
球衣颜色A	粉蓝4
球衣颜色B	粉蓝5
球衣颜色C	白
短裤款式	中2
短裤颜色A	白
短裤颜色B	粉蓝5
短裤颜色C	白
袜子款式	右3
袜子颜色A	粉蓝5
袜子颜色B	粉蓝5
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

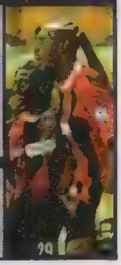
球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	黑

作客(2st Strip):
模样设定

球衣款式	右19无衣领
球衣颜色A	红4
球衣颜色B	黑
球衣颜色C	红4
短裤款式	右2
短裤颜色A	黑
短裤颜色B	白
短裤颜色C	黑
袜子款式	右4
袜子颜色A	黑
袜子颜色B	白
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白



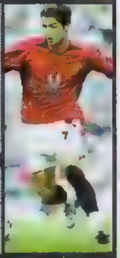
曼联 Manchester
球衣设定

主场(1st Strip):
模样设定

球衣款式	左10无衣领
球衣颜色A	红5
球衣颜色B	黑
球衣颜色C	黑
短裤款式	中2
短裤颜色A	白
短裤颜色B	黑
短裤颜色C	白
袜子款式	左2
袜子颜色A	黑
袜子颜色B	红5
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	黑



作客(2st Strip):
模样设定

球衣款式	中10无衣领
球衣颜色A	黑
球衣颜色B	黑
球衣颜色C	白
短裤款式	左8
短裤颜色A	黑
短裤颜色B	白
短裤颜色C	白
袜子款式	右3
袜子颜色A	黑
袜子颜色B	白
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

纽卡斯尔 Newcastle United
球衣设定

主场(1st Strip)
模样设定

球衣款式	中22有衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	黑
球衣颜色C	白
短裤款式	左1
短裤颜色A	黑
短裤颜色B	白
短裤颜色C	白
袜子款式	右3
袜子颜色A	黑
袜子颜色B	白
队长臂章	粉蓝

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	蓝5
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	蓝5
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

作客(2st Strip):
模样设定

球衣款式	右22无衣领
球衣颜色A	黑
球衣颜色B	黑4
球衣颜色C	黑4
短裤款式	右9
短裤颜色A	黑
短裤颜色B	黑4
短裤颜色C	黑4
袜子款式	右3
袜子颜色A	黑
袜子颜色B	黑4
队长臂章	白

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

热刺 Hotspur
球衣设定

主场(1st Strip)
模样设定

球衣款式	右4无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	蓝1
球衣颜色C	蓝1
短裤款式	中6
短裤颜色A	蓝1
短裤颜色B	白
短裤颜色C	蓝1
袜子款式	右3
袜子颜色A	白
袜子颜色B	蓝1
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

作客(2st Strip):
模样设定

球衣款式	右4无衣领
球衣颜色A	粉蓝5
球衣颜色B	粉蓝4
球衣颜色C	粉蓝5
短裤款式	中1
短裤颜色A	粉蓝5
短裤颜色B	粉蓝5
短裤颜色C	粉蓝5
袜子款式	右3
袜子颜色A	粉蓝5
袜子颜色B	粉蓝5
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

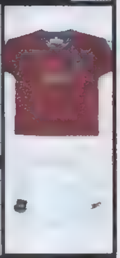
西汉姆 West Ham
球衣设定

主场(1st Strip)
模样设定

球衣款式	左9无衣领
球衣颜色A	红1
球衣颜色B	粉蓝5
球衣颜色C	粉蓝5
短裤款式	中1
短裤颜色A	白
短裤颜色B	白
短裤颜色C	白
袜子款式	右4
袜子颜色A	白
袜子颜色B	粉蓝5
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	黑



作客(2st Strip):
模样设定

球衣款式	右4无衣领
球衣颜色A	黑
球衣颜色B	黄5
球衣颜色C	黄5
短裤款式	中1
短裤颜色A	黑
短裤颜色B	黑
短裤颜色C	黑
袜子款式	右4
袜子颜色A	黑
袜子颜色B	黄5
队长臂章	白

背号(Name of strip)

员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

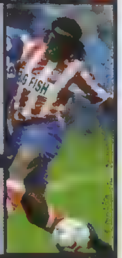
马德里竞技 Atletico de Madrid
球衣设定

主场(1st Strip):
模样设定

球衣款式	左23
球衣颜色A	红4
球衣颜色B	白
球衣颜色C	红4
短裤款式	右3
短裤颜色A	蓝5
短裤颜色B	蓝5
短裤颜色C	红4
袜子款式	中3
袜子颜色A	红4
袜子颜色B	白
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	蓝5
球会徽章	中
背号款式	1
背号颜色	蓝5
短裤番号	右脚
短裤号颜色	白



作客(2st Strip):
模样设定

球衣款式	左24
球衣颜色A	黄4
球衣颜色B	黑
球衣颜色C	黄4
短裤款式	中9
短裤颜色A	黑
短裤颜色B	黄4
短裤颜色C	黑
袜子款式	右3
袜子颜色A	黄4
袜子颜色B	黑
队长臂章	粉蓝

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	右脚
短裤号颜色	白

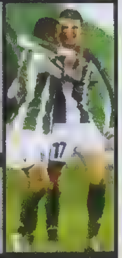
皇家贝蒂斯 Betis
球衣设定

主场(1st Strip):
模样设定

球衣款式	右16无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	绿2
球衣颜色C	绿2
短裤款式	中1
短裤颜色A	白
短裤颜色B	白
短裤颜色C	白
袜子款式	右3
袜子颜色A	绿2
袜子颜色B	绿2
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	右脚
短裤号颜色	黑

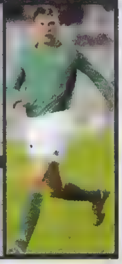


作客(2st Strip):
模样设定

球衣款式	中7无衣领
球衣颜色A	绿3
球衣颜色B	黑
球衣颜色C	黑
短裤款式	中1
短裤颜色A	白
短裤颜色B	白
短裤颜色C	白
袜子款式	右3
袜子颜色A	绿3
袜子颜色B	绿3
队长臂章	

背号(Name of strip)

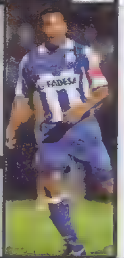
球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	右脚
短裤号颜色	黑



塞尔塔 Celta 球衣设定

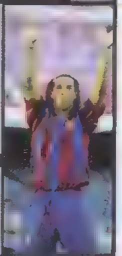
	主场(1st Strip) 模样设定	作客(2st Strip) 模样设定
球衣款式	中 5 衣领	中 12 没有领
球衣颜色 A	粉蓝 5	蓝 1
球衣颜色 B	蓝 1	白
球衣颜色 C	红 3	红 4
短裤款式	中 6	中 6
短裤颜色 A	白	蓝 1
短裤颜色 B	红 3	白
短裤颜色 C	黑	红 4
袜子款式	中 2	右 3
袜子颜色 A	白	蓝 1
袜子颜色 B	蓝 1	红 4
队长臂章	白	黄
背号(Name of strip)		
球员名	直	直
球员名颜色	蓝 1	白
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	蓝 1	白
短裤番号	右脚	右脚
短裤号颜色	蓝 1	白

拉科鲁尼亚 Deportivo 球衣设定



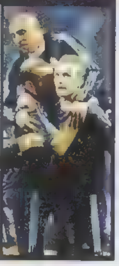
	主场(1st Strip) 模样设定	作客(2st Strip) 模样设定
球衣款式	右 19 无衣领	中 8 无衣领
球衣颜色 A	白	黄 4
球衣颜色 B	蓝 3	蓝 1
球衣颜色 C	蓝 3	蓝 1
短裤款式	右 6	中 6
短裤颜色 A	蓝 3	黄 4
短裤颜色 B	蓝 3	蓝 1
短裤颜色 C	白	蓝 1
袜子款式	右 3	右 3
袜子颜色 A	蓝 3	蓝 1
袜子颜色 B	白	蓝 5
队长臂章	红	白
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	黑	蓝 1
球会徽章	右	中
背号款式	1	1
背号颜色	黑	蓝 1
短裤番号	右脚	右脚
短裤号颜色	白	蓝 1

巴塞罗那 Barcelona 球衣设定



	主场(1st Strip) 模样设定	作客(2st Strip) 模样设定
球衣款式	右 23 有衣领	右 8 有衣领
球衣颜色 A	红 2	黑 4
球衣颜色 B	蓝 4	黑 4
球衣颜色 C	蓝 1	黑 2
短裤款式	左 7	左 9
短裤颜色 A	蓝 4	黑 4
短裤颜色 B	蓝 1	黑 2
短裤颜色 C	蓝 1	黑 2
袜子款式	中 5	左 4
袜子颜色 A	红 1	黑 4
袜子颜色 B	蓝 1	黑 2
队长臂章	黄	黄
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	黄 5	蓝 1
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	黄 5	蓝 1
短裤番号	OFF	右脚
短裤号颜色	—	蓝 1

皇家马德里 Real Madrid 球衣设定

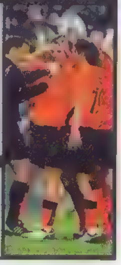


	主场(1st Strip) 模样设定	作客(2st Strip) 模样设定
球衣款式	右 22 无衣领	右 22 无衣领
球衣颜色 A	白	蓝 1
球衣颜色 B	白	蓝 1
球衣颜色 C	黑	粉蓝 5
短裤款式	左 1	左 1
短裤颜色 A	白	蓝 1
短裤颜色 B	黑	粉蓝 5
短裤颜色 C	黑	粉蓝 5
袜子款式	左 1	左 1
袜子颜色 A	白	蓝 1
袜子颜色 B	黑	粉蓝 5
队长臂章	黄	黄
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	黑	白
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	黑	白
短裤番号	右脚	右脚
短裤号颜色	黑	白

皇家社会 Real Sociedad 球衣设定

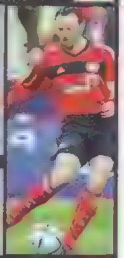
	主场(1st Strip) 模样设定	作客(2st Strip) 模样设定
球衣款式	左 20 无衣领	右 4 无衣领
球衣颜色 A	蓝 2	红 4
球衣颜色 B	白	蓝 1
球衣颜色 C	白	蓝 1
短裤款式	中 4	中 4
短裤颜色 A	白	红 4
短裤颜色 B	白	红 4
短裤颜色 C	蓝 2	蓝 1
袜子款式	中 4	右 1
袜子颜色 A	白	红 4
袜子颜色 B	蓝 2	白
队长臂章	黄	黄
背号(Name of strip)		
球员名	直	直
球员名颜色	黑	白
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	黑	白
短裤番号	右脚	右脚
短裤号颜色	黑	白

瓦伦西亚 Valencia 球衣设定



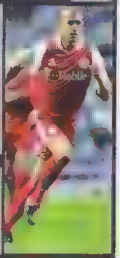
	主场(1st Strip) 模样设定	作客(2st Strip) 模样设定
球衣款式	左 24 无衣领	左 24 无衣领
球衣颜色 A	白	橙 5
球衣颜色 B	黑	橙 5
球衣颜色 C	黑	黑
短裤款式	中 1	中 1
短裤颜色 A	黑	黑
短裤颜色 B	黑	黑
短裤颜色 C	黑	黑
袜子款式	右 3	右 3
袜子颜色 A	白	橙 5
袜子颜色 B	黑	黑
队长臂章	黄	白
背号(Name of strip)		
球员名	直	直
球员名颜色	黑	黑
球会徽章	右	右
背号款式	2	1
背号颜色	黑	黑
短裤番号	左脚	左脚
短裤号颜色	白	白

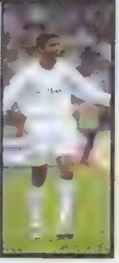
勒沃库森 Leverkusen 球衣设定



	主场(1st Strip) 模样设定	作客(2st Strip) 模样设定
球衣款式	左 13 无衣领	右 22 无衣领
球衣颜色 A	红 4	白
球衣颜色 B	白	红 4
球衣颜色 C	黑	红 4
短裤款式	左 1	左 1
短裤颜色 A	黑	白
短裤颜色 B	白	红 4
短裤颜色 C	白	红 4
袜子款式	左 1	右 4
袜子颜色 A	红 4	白
袜子颜色 B	白	红 4
队长臂章	黄	黄
背号(Name of strip)		
球员名	直	直
球员名颜色	白	黑
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	白	黑
短裤番号	左脚	左脚
短裤号颜色	白	黑

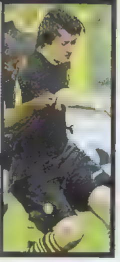
拜仁慕尼黑 Bayern Munchen 球衣设定





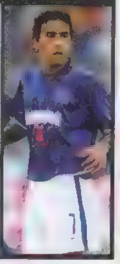
	主场(1st Strip) 模样设定	作客(2st Strip) 模样设定
球衣款式	中 13 衣领	中 2 无衣领
球衣颜色 A	白	白
球衣颜色 B	红 5	黑 3
球衣颜色 C	红 5	黑 3
短裤款式	左 1	中 8
短裤颜色 A	红 5	白
短裤颜色 B	白	黑 3
短裤颜色 C	白	黑 3
袜子款式	右 3	左 1
袜子颜色 A	红 5	黑 3
袜子颜色 B	红 5	黑 3
队长臂章	黄	黄
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	白	黑
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	白	黑
短裤番号	左脚	左脚
短裤号颜色	白	黑

多特蒙德 Dortmund 球衣设定



	主场(1st Strip) 模样设定	作客(2st Strip) 模样设定
球衣款式	中 2 无衣领	中 2 无衣领
球衣颜色 A	黄 5	黑
球衣颜色 B	黄 5	黑
球衣颜色 C	黑	黄 5
短裤款式	中 1	中 1
短裤颜色 A	黑	黑
短裤颜色 B	黑	黑
短裤颜色 C	黑	黑
袜子款式	中 4	中 4
袜子颜色 A	黄 5	黄 5
袜子颜色 B	黑	黑
队长臂章	红	白
背号(Name of strip)		
球员名	直	直
球员名颜色	黑	白
球会徽章	右	右
背号款式	3	3
背号颜色	黑	白
短裤番号	OFF	OFF
短裤号颜色	—	—

汉堡 Hamburg 球衣设定

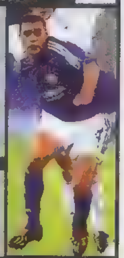


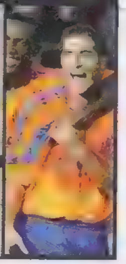
	主场(1st Strip) 模样设定	作客(2st Strip) 模样设定
球衣款式	右 2 无衣领	中 10 有衣领
球衣颜色 A	白	蓝 5
球衣颜色 B	红 4	白
球衣颜色 C	白	白
短裤款式	右 4	中 8
短裤颜色 A	红 4	白
短裤颜色 B	白	蓝 5
短裤颜色 C	红 4	蓝 5
袜子款式	右 4	右 4
袜子颜色 A	蓝 5	蓝 5
袜子颜色 B	黑	黑
队长臂章	黄	黄
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	黑	白
球会徽章	右	右
背号款式	2	2
背号颜色	黑	白
短裤番号	左脚	左脚
短裤号颜色	白	蓝 5

柏林赫塔 Hertha Berlin 球衣设定

	主场(1st Strip) 模样设定	作客(2st Strip) 模样设定
球衣款式	中 10 有衣领	右 23 有衣领
球衣颜色 A	白	白
球衣颜色 B	蓝 4	蓝 4
球衣颜色 C	蓝 4	蓝 4
短裤款式	左 7	中 2
短裤颜色 A	白	蓝 5
短裤颜色 B	蓝 4	蓝 5
短裤颜色 C	蓝 4	白
袜子款式	右 3	左 3
袜子颜色 A	白	蓝 5
袜子颜色 B	蓝 4	白
队长臂章	黄	黄
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	蓝 4	黑
球会徽章	右	右
背号款式	2	2
背号颜色	蓝 4	黑
短裤番号	左脚	左脚
短裤号颜色	蓝 4	白

沙尔克 04Schalke 04 球衣设定





	主场(1st Strip) 模样设定	作客(2st Strip) 模样设定
球衣款式	中 2 无衣领	右 22 无衣领
球衣颜色 A	蓝 4	橙 5
球衣颜色 B	白	蓝 5
球衣颜色 C	蓝 4	蓝 5
短裤款式	左 1	左 1
短裤颜色 A	白	蓝 5
短裤颜色 B	蓝 4	橙 5
短裤颜色 C	蓝 4	橙 5
袜子款式	右 3	右 3
袜子颜色 A	蓝 4	蓝 5
袜子颜色 B	蓝 4	橙 5
队长臂章	黄	白
背号(Name of strip)		
球员名	直	直
球员名颜色	白	白
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	白	白
短裤番号	左脚	左脚
短裤号颜色	蓝 4	橙 5

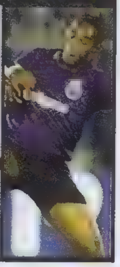
云达不莱梅 Werder Bremen 球衣设定

	主场(1st Strip) 模样设定	作客(2st Strip) 模样设定
球衣款式	中 13 无衣领	中 [illegible] 有衣领
球衣颜色 A	橙 5	白
球衣颜色 B	绿 4	白
球衣颜色 C	橙 5	白
短裤款式	中 1	中 1
短裤颜色 A	白	绿 4
短裤颜色 B	白	绿 4
短裤颜色 C	白	绿 4
袜子款式	右 5	右 1
袜子颜色 A	橙 5	白
袜子颜色 B	绿 4	绿 4
队长臂章	白	粉蓝
背号(Name of strip)		
球员名	直	直
球员名颜色	白	绿 3
球会徽章	右	右
背号款式	1	1
背号颜色	白	绿 3
短裤番号	OFF	OFF
短裤号颜色	—	—

本菲加 Benfica 球衣设定

	主场(1st Strip) 模样设定	作客(2st Strip) 模样设定
球衣款式	中 2 无衣领	中 2 有衣领
球衣颜色 A	红 5	黄 2
球衣颜色 B	白	红 2
球衣颜色 C	白	红 2
短裤款式	左 1	左 1
短裤颜色 A	白	红 2
短裤颜色 B	红 5	黄 2
短裤颜色 C	红 5	黄 2
袜子款式	左 1	左 1
袜子颜色 A	红 5	红 2
袜子颜色 B	白	黄 2
队长臂章	黄	
背号(Name of strip)		
球员名	直	弯
球员名颜色	白	白
球会徽章	右	右
背号款式	1	2
背号颜色	白	白
短裤番号	左脚	左脚
短裤号颜色	黑	白

波尔图 Porto 球衣设定



	主场(1st Strip) 模样设定	作客(2st Strip) 模样设定
球衣款式	右 16 有衣领	左 10 有衣领
球衣颜色 A	白	紫 1
球衣颜色 B	蓝 4	黑
球衣颜色 C	白	黑
短裤款式	右 3	左 2
短裤颜色 A	蓝 4	黑
短裤颜色 B	蓝 4	紫 1
短裤颜色 C	白	黑
袜子款式	中 5	右 3
袜子颜色 A	蓝 4	紫 1
袜子颜色 B	白	黑
队长臂章	黄	黄
背号(Name of strip)		
球员名	弯	弯
球员名颜色	黑	白
球会徽章	右	右
背号款式	2	2
背号颜色	黑	白
短裤番号	左脚	左脚
短裤号颜色	白	白

里斯本竞技 Sporting Lisbon 球衣设定

主场(1st Strip)

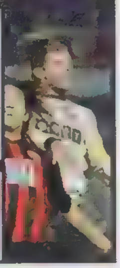
模样设定

球衣款式	右15无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	绿1
球衣颜色C	黑
短裤款式	左5
短裤颜色A	黑
短裤颜色B	白
短裤颜色C	黑
袜子款式	左5
袜子颜色A	绿1
袜子颜色B	白
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	弯
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

作客(2st Strip):

模样设定

球衣款式	右15无衣领
球衣颜色A	黑4
球衣颜色B	黑4
球衣颜色C	绿1
短裤款式	左5
短裤颜色A	绿1
短裤颜色B	黑4
短裤颜色C	绿1
袜子款式	左5
袜子颜色A	绿1
袜子颜色B	黑4
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	弯
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白



安德莱赫特Anderlecht 球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	右22有衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	紫2
球衣颜色C	紫2
短裤款式	左1
短裤颜色A	白
短裤颜色B	紫2
短裤颜色C	紫2
袜子款式	右3
袜子颜色A	白
袜子颜色B	紫2
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	弯
球员名颜色	紫1
球会徽章	右
背号款式	3
背号颜色	紫1
短裤番号	右脚
短裤号颜色	紫1

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	中24有衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	紫2
球衣颜色C	紫2
短裤款式	左1
短裤颜色A	白
短裤颜色B	紫2
短裤颜色C	紫2
袜子款式	右3
袜子颜色A	紫2
袜子颜色B	白
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	3
背号颜色	白
短裤番号	右脚
短裤号颜色	紫1

布拉格斯巴达 Sparta Prague 球衣设定

主场(1st Strip)

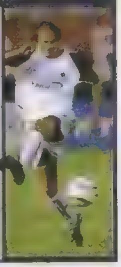
模样设定

球衣款式	右6有衣领
球衣颜色A	红2
球衣颜色B	红2
球衣颜色C	白
短裤款式	中1
短裤颜色A	红2
短裤颜色B	红2
短裤颜色C	红2
袜子款式	左3
袜子颜色A	红2
袜子颜色B	红5
队长臂章	白
背号(Name of strip)	
球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	2
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	右6无衣领
球衣颜色A	红2
球衣颜色B	白
球衣颜色C	红2
短裤款式	左7
短裤颜色A	白
短裤颜色B	红2
短裤颜色C	红2
袜子款式	左3
袜子颜色A	白
袜子颜色B	红2
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	直
球员名颜色	红2
球会徽章	右
背号款式	2
背号颜色	红2
短裤番号	左脚
短裤号颜色	红2



摩纳哥 AS Monaco 球衣设定

主场(1st Strip)

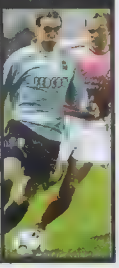
模样设定

球衣款式	右11无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	红5
球衣颜色C	红5
短裤款式	中1
短裤颜色A	白
短裤颜色B	白
短裤颜色C	白
袜子款式	中2
袜子颜色A	白
袜子颜色B	红5
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	直
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	右脚
短裤号颜色	红5

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	中7无衣领
球衣颜色A	蓝5
球衣颜色B	蓝2
球衣颜色C	蓝5
短裤款式	中2
短裤颜色A	蓝5
短裤颜色B	蓝5
短裤颜色C	蓝2
袜子款式	右3
袜子颜色A	蓝5
袜子颜色B	蓝5
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	白
背号颜色	1
短裤番号	右脚
短裤号颜色	白



欧塞尔 Auxerre 球衣设定

主场(1st Strip)

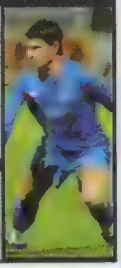
模样设定

球衣款式	中7无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	粉蓝4
球衣颜色C	白
短裤款式	中2
短裤颜色A	白
短裤颜色B	白
短裤颜色C	粉蓝4
袜子款式	右3
袜子颜色A	白
袜子颜色B	白
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	直
球员名颜色	蓝5
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	蓝5
短裤番号	右脚
短裤号颜色	蓝5

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	右4无衣领
球衣颜色A	红4
球衣颜色B	蓝1
球衣颜色C	蓝1
短裤款式	中4
短裤颜色A	红4
短裤颜色B	红4
短裤颜色C	蓝1
袜子款式	右1
袜子颜色A	红4
袜子颜色B	白
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	中
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	右脚
短裤号颜色	白

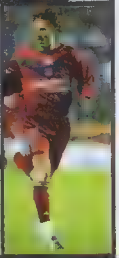


波尔多 Bordeaux 球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

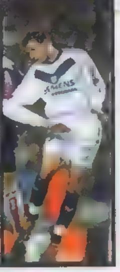
球衣款式	左12无衣领
球衣颜色A	红3
球衣颜色B	蓝2
球衣颜色C	红3
短裤款式	右9
短裤颜色A	红3
短裤颜色B	蓝2
短裤颜色C	白
袜子款式	右3
袜子颜色A	红3
袜子颜色B	蓝2
队长臂章	白
背号(Name of strip)	
球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	中
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	右脚
短裤号颜色	白



作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	左12无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	蓝1
球衣颜色C	白
短裤款式	右9
短裤颜色A	白
短裤颜色B	蓝1
短裤颜色C	白
袜子款式	右3
袜子颜色A	蓝1
袜子颜色B	蓝1
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	弯
球员名颜色	蓝1
球会徽章	中
背号款式	1
背号颜色	蓝1
短裤番号	右脚
短裤号颜色	蓝1



里昂 Lyon 球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	中12无衣领
球衣颜色A	红5
球衣颜色B	蓝3
球衣颜色C	白
短裤款式	中4
短裤颜色A	红5
短裤颜色B	蓝3
短裤颜色C	白
袜子款式	右5
袜子颜色A	右1
袜子颜色B	白
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	中12无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	蓝3
球衣颜色C	红5
短裤款式	中6
短裤颜色A	白
短裤颜色B	红5
短裤颜色C	蓝3
袜子款式	右5
袜子颜色A	白
袜子颜色B	红5
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	弯
球员名颜色	蓝3
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	蓝3
短裤番号	右脚
短裤号颜色	蓝3

马赛 Marseille 球衣设定

主场(1st Strip)

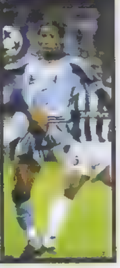
模样设定

球衣款式	右22无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	白
球衣颜色C	粉蓝5
短裤款式	左1
短裤颜色A	白
短裤颜色B	粉蓝5
短裤颜色C	粉蓝5
袜子款式	右4
袜子颜色A	白
袜子颜色B	粉蓝5
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	弯
球员名颜色	粉蓝4
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	粉蓝4
短裤番号	右脚
短裤号颜色	粉蓝4

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	右8无衣领
球衣颜色A	粉蓝5
球衣颜色B	黑
球衣颜色C	黑
短裤款式	左1
短裤颜色A	粉蓝5
短裤颜色B	黑
短裤颜色C	黑
袜子款式	右3
袜子颜色A	粉蓝5
袜子颜色B	黑
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	弯
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	右脚
短裤号颜色	黑



巴黎圣日尔曼Paris Saint-Germain 球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	右12有衣领
球衣颜色A	蓝1
球衣颜色B	红5
球衣颜色C	白
短裤款式	中4
短裤颜色A	蓝5
短裤颜色B	蓝5
短裤颜色C	白
袜子款式	左1
袜子颜色A	蓝1
袜子颜色B	白
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	2
背号颜色	白
短裤番号	右脚
短裤号颜色	白

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	右12无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	红5
球衣颜色C	蓝1
短裤款式	中6
短裤颜色A	白
短裤颜色B	红5
短裤颜色C	蓝1
袜子款式	左1
袜子颜色A	蓝1
袜子颜色B	白
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	直
球员名颜色	蓝1
球会徽章	右
背号款式	2
背号颜色	蓝1
短裤番号	右脚
短裤号颜色	蓝1

朗斯 Lens 球衣设定

主场(1st Strip)

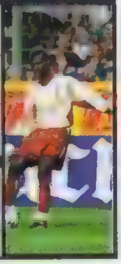
模样设定

球衣款式	右7无衣领
球衣颜色A	黄4
球衣颜色B	红5
球衣颜色C	红5
短裤款式	中9
短裤颜色A	红5
短裤颜色B	黄4
短裤颜色C	黄4
袜子款式	右3
袜子颜色A	黄4
袜子颜色B	红5
队长臂章	白
背号(Name of strip)	
球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	2
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	中4有衣领
球衣颜色A	黑4
球衣颜色B	红4
球衣颜色C	红4
短裤款式	右3
短裤颜色A	红4
短裤颜色B	黑4
短裤颜色C	红4
袜子款式	左3
袜子颜色A	红4
袜子颜色B	黑4
队长臂章	蓝
背号(Name of strip)	
球员名	直
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	2
背号颜色	黑
短裤番号	右脚
短裤号颜色	黑



奥林匹亚科斯 Olympiacos 球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	中17有衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	红4
球衣颜色C	红4
短裤款式	中1
短裤颜色A	红4
短裤颜色B	红4
短裤颜色C	红4
袜子款式	右3
袜子颜色A	红4
袜子颜色B	白
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	弯
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	左8有衣领
球衣颜色A	蓝5
球衣颜色B	蓝5
球衣颜色C	白
短裤款式	中4
短裤颜色A	蓝5
短裤颜色B	蓝5
短裤颜色C	白
袜子款式	中3
袜子颜色A	蓝5
袜子颜色B	白
队长臂章	蓝
背号(Name of strip)	
球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

帕纳辛奈科斯 Panathinaikos 球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	右22有衣领
球衣颜色A	绿1
球衣颜色B	白
球衣颜色C	白
短裤款式	左1
短裤颜色A	白
短裤颜色B	绿1
短裤颜色C	绿2
袜子款式	左
袜子颜色A	白
袜子颜色B	绿2
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	绿1

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	右22无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	绿1
球衣颜色C	绿1
短裤款式	左1
短裤颜色A	绿1
短裤颜色B	白
短裤颜色C	白
袜子款式	左1
袜子颜色A	白
袜子颜色B	绿1
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	弯
球员名颜色	绿1
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	绿1
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

博洛尼亚 Bologna 球衣设定

主场(1st Strip)

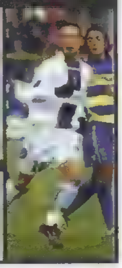
模样设定

球衣款式	中14无衣领
球衣颜色A	红5
球衣颜色B	蓝4
球衣颜色C	红5
短裤款式	中2
短裤颜色A	蓝4
短裤颜色B	蓝4
短裤颜色C	红5
袜子款式	中5
袜子颜色A	蓝4
袜子颜色B	红5
队长臂章	
背号(Name of strip)	
球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	中
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	右脚
短裤号颜色	白

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	中20无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	红4
球衣颜色C	蓝1
短裤款式	右6
短裤颜色A	白
短裤颜色B	蓝1
短裤颜色C	红4
袜子款式	中5
袜子颜色A	白
袜子颜色B	蓝1
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	直
球员名颜色	蓝5
球会徽章	中
背号款式	1
背号颜色	蓝5
短裤番号	右脚
短裤号颜色	蓝5



布雷西亚 Brescia 球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	右14无衣领
球衣颜色A	蓝5
球衣颜色B	白
球衣颜色C	蓝5
短裤款式	中1
短裤颜色A	白
短裤颜色B	白
短裤颜色C	白
袜子款式	右3
袜子颜色A	蓝5
袜子颜色B	白
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	蓝5

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	右14无衣领
球衣颜色A	白
球衣颜色B	蓝5
球衣颜色C	白
短裤款式	中1
短裤颜色A	白
短裤颜色B	白
短裤颜色C	白
袜子款式	右3
袜子颜色A	白
袜子颜色B	蓝5
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	直
球员名颜色	蓝3
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	蓝3
短裤番号	左脚
短裤号颜色	蓝3

切沃 Chievo Verona 球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	右6无衣领
球衣颜色A	蓝3
球衣颜色B	黄5
球衣颜色C	黄5
短裤款式	右3
短裤颜色A	黄5
短裤颜色B	蓝3
短裤颜色C	蓝3
袜子款式	右3
袜子颜色A	黄5
袜子颜色B	蓝3
队长臂章	白
背号(Name of strip)	
球员名	直
球员名颜色	蓝2
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	蓝2
短裤番号	OFF
短裤号颜色	-

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	左9有衣领
球衣颜色A	粉蓝4
球衣颜色B	白
球衣颜色C	黑
短裤款式	右6
短裤颜色A	白
短裤颜色B	蓝1
短裤颜色C	白
袜子款式	右3
袜子颜色A	白
袜子颜色B	黑
队长臂章	黄
背号(Name of strip)	
球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	右脚
短裤号颜色	蓝1

国际米兰 Inter Milan

球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	左 23 无衣领
球衣颜色 A	蓝 5
球衣颜色 B	黑
球衣颜色 C	黑
短裤款式	左 9
短裤颜色 A	黑
短裤颜色 B	蓝 5
短裤颜色 C	黑
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	黑
袜子颜色 B	蓝 5
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	2
背号颜色	白
短裤番号	右脚
短裤号颜色	白

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	中 23 有衣领
球衣颜色 A	黄 5
球衣颜色 B	黄 3
球衣颜色 C	蓝 1
短裤款式	中 9
短裤颜色 A	蓝 1
短裤颜色 B	黄 5
短裤颜色 C	蓝 1
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	黄 5
袜子颜色 B	蓝 1
队长臂章	

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	蓝 1
球会徽章	右
背号款式	2
背号颜色	蓝 1
短裤番号	OFF
短裤号颜色	—

佩鲁贾 Perugia

球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	左 19 无衣领
球衣颜色 A	红 5
球衣颜色 B	白
球衣颜色 C	红 5
短裤款式	右 6
短裤颜色 A	白
短裤颜色 B	白
短裤颜色 C	红 5
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	红 5
袜子颜色 B	白
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	右脚
短裤号颜色	红 3

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	右 17 无衣领
球衣颜色 A	白
球衣颜色 B	黑
球衣颜色 C	白
短裤款式	右 6
短裤颜色 A	白
短裤颜色 B	白
短裤颜色 C	黑
袜子款式	左 2
袜子颜色 A	白
袜子颜色 B	黑
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	红 3
球会徽章	中
背号款式	1
背号颜色	红 3
短裤番号	右脚
短裤号颜色	红 3

乌迪内斯 Udinese

球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	右 19 无衣领
球衣颜色 A	白
球衣颜色 B	黑
球衣颜色 C	黑
短裤款式	中 5
短裤颜色 A	黑
短裤颜色 B	白
短裤颜色 C	白
袜子款式	左 2
袜子颜色 A	黑
袜子颜色 B	白
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	黑
球会徽章	中
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	右脚
短裤号颜色	白

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	右 19 无衣领
球衣颜色 A	橙 5
球衣颜色 B	橙 5
球衣颜色 C	黑
短裤款式	中 5
短裤颜色 A	黑
短裤颜色 B	橙 5
短裤颜色 C	黑
袜子款式	左 2
袜子颜色 A	黑
袜子颜色 B	橙 5
队长臂章	白

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	左
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	右脚
短裤号颜色	白

阿贾克斯 Ajax

球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	左 11 无衣领
球衣颜色 A	白
球衣颜色 B	红 4
球衣颜色 C	红 4
短裤款式	右 9
短裤颜色 A	白
短裤颜色 B	红 4
短裤颜色 C	白
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	白
袜子颜色 B	红 4
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	红 3
球会徽章	中
背号款式	1
背号颜色	红 3
短裤番号	左脚
短裤号颜色	红 3

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	右 22 无衣领
球衣颜色 A	黑 2
球衣颜色 B	黑 2
球衣颜色 C	白
短裤款式	右 9
短裤颜色 A	黑 2
短裤颜色 B	白
短裤颜色 C	白
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	黑 2
袜子颜色 B	白
队长臂章	

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	中
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

PSV埃因霍恩PSV Eindhoven

球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	中 15 有衣领
球衣颜色 A	白
球衣颜色 B	红 4
球衣颜色 C	黑
短裤款式	右 4
短裤颜色 A	黑
短裤颜色 B	红 4
短裤颜色 C	白
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	白
袜子颜色 B	白
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	2
背号颜色	黑
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	左 8 有衣领
球衣颜色 A	粉蓝 4
球衣颜色 B	粉蓝 4
球衣颜色 C	白
短裤款式	中 1
短裤颜色 A	黑
短裤颜色 B	黑
短裤颜色 C	黑
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	黑
袜子颜色 B	粉蓝 4
队长臂章	

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	2
背号颜色	白
短裤番号	右脚
短裤号颜色	白

莫斯科斯巴达Sparta Moscow

球衣设定

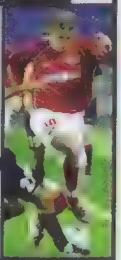
主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	右 4 无衣领
球衣颜色 A	红 4
球衣颜色 B	白
球衣颜色 C	红 4
短裤款式	右 2
短裤颜色 A	白
短裤颜色 B	白
短裤颜色 C	白
袜子款式	中 2
袜子颜色 A	红 4
袜子颜色 B	白
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	右脚
短裤号颜色	红 4



作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	右 4 有衣领
球衣颜色 A	白
球衣颜色 B	红 4
球衣颜色 C	白
短裤款式	中 4
短裤颜色 A	白
短裤颜色 B	红 4
短裤颜色 C	白
袜子款式	中 2
袜子颜色 A	白
袜子颜色 B	红 4
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	红 2
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	红 2
短裤番号	右脚
短裤号颜色	红 2

塞尔塔 Celtic

球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	左 6 无衣领
球衣颜色 A	白
球衣颜色 B	绿 3
球衣颜色 C	绿 3
短裤款式	中 6
短裤颜色 A	白
短裤颜色 B	绿 3
短裤颜色 C	白
袜子款式	左 2
袜子颜色 A	白
袜子颜色 B	绿 3
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	2
背号颜色	黑
短裤番号	OFF
短裤号颜色	—

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	左 5 有衣领
球衣颜色 A	黑
球衣颜色 B	黄 5
球衣颜色 C	黑
短裤款式	右 2
短裤颜色 A	黑
短裤颜色 B	黑
短裤颜色 C	黄 5
袜子款式	左 2
袜子颜色 A	黑
袜子颜色 B	黄 5
队长臂章	白

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	黄 5
球会徽章	右
背号款式	2
背号颜色	黄 5
短裤番号	OFF
短裤号颜色	—

格拉斯哥流浪者 Glasgow Rangers

球衣设定

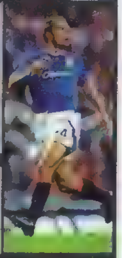
主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	左 10 无衣领
球衣颜色 A	蓝 5
球衣颜色 B	红 4
球衣颜色 C	蓝 5
短裤款式	中 6
短裤颜色 A	白
短裤颜色 B	蓝 5
短裤颜色 C	红 4
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	黑
袜子颜色 B	红 4
队长臂章	

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	黑



作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	中 16 有领
球衣颜色 A	白
球衣颜色 B	红 4
球衣颜色 C	蓝 5
短裤款式	中 6
短裤颜色 A	蓝 5
短裤颜色 B	白
短裤颜色 C	红 4
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	白
袜子颜色 B	红 4
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	直
球员名颜色	黑
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

费内巴切Fenerbahce

球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	右 19 无衣领
球衣颜色 A	蓝 1
球衣颜色 B	黄 5
球衣颜色 C	黄 5
短裤款式	中 2
短裤颜色 A	白
短裤颜色 B	白
短裤颜色 C	蓝 1
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	白
袜子颜色 B	白
队长臂章	白

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	蓝 1

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	右 19 无衣领
球衣颜色 A	黄 5
球衣颜色 B	黄 5
球衣颜色 C	蓝 1
短裤款式	右 3
短裤颜色 A	黄
短裤颜色 B	蓝 1
短裤颜色 C	蓝 1
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	黄 5
袜子颜色 B	黄 5

球员名	弯
球员名颜色	蓝 1
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	蓝 1
短裤番号	左脚
短裤号颜色	蓝 1

加拉塔撒雷Galatasaray

球衣设定

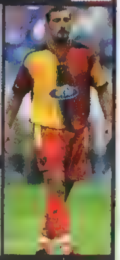
主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	左 7 无衣领
球衣颜色 A	黄 5
球衣颜色 B	红 4
球衣颜色 C	黑
短裤款式	右 2
短裤颜色 A	红 4
短裤颜色 B	黄 5
短裤颜色 C	红 4
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	红 4
袜子颜色 B	红 4
队长臂章	白

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	黑
球会徽章	中
背号款式	1
背号颜色	黑
短裤番号	左脚
短裤号颜色	黄 5



作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	中 [illegible] 无衣领
球衣颜色 A	粉蓝 5
球衣颜色 B	粉蓝 5
球衣颜色 C	粉蓝 5
短裤款式	右 2
短裤颜色 A	粉蓝 5
短裤颜色 B	粉蓝 5
短裤颜色 C	粉蓝 5
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	粉蓝 5
袜子颜色 B	粉蓝 5
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	红 3
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	红 3
短裤番号	左脚
短裤号颜色	红 3

基辅迪纳摩 Dinamo Kiev

球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	左 17 无衣领
球衣颜色 A	白
球衣颜色 B	蓝 1
球衣颜色 C	蓝 1
短裤款式	右 9
短裤颜色 A	白
短裤颜色 B	蓝 1
短裤颜色 C	白
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	白
袜子颜色 B	白
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	蓝 1
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	蓝 1
短裤番号	左脚
短裤号颜色	蓝 1

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	中 8 有衣领
球衣颜色 A	蓝 1
球衣颜色 B	白
球衣颜色 C	蓝 1
短裤款式	左 4
短裤颜色 A	蓝 1
短裤颜色 B	白
短裤颜色 C	白
袜子款式	左 1
袜子颜色 A	蓝 3
袜子颜色 B	白
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	蓝 1
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

巴西 Brazil

球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	中 18 无衣领
球衣颜色 A	黄 5
球衣颜色 B	绿 2
球衣颜色 C	黄 5
短裤款式	右 7
短裤颜色 A	蓝 3
短裤颜色 B	白
短裤颜色 C	蓝 3
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	白
袜子颜色 B	蓝 3
队长臂章	白

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	绿 2
球会徽章	中
背号款式	2
背号颜色	绿 2
短裤番号	OFF
短裤号颜色	—

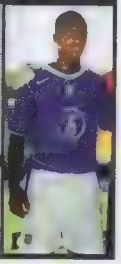
作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	中 18 无衣领
球衣颜色 A	蓝 4
球衣颜色 B	白
球衣颜色 C	蓝 4
短裤款式	右 7
短裤颜色 A	白
短裤颜色 B	蓝 4
短裤颜色 C	白
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	蓝 3
袜子颜色 B	白
队长臂章	

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	中
背号款式	2
背号颜色	白
短裤番号	OFF
短裤号颜色	—



英格兰 England

球衣设定

主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	中 5 有衣领
球衣颜色 A	白
球衣颜色 B	红 3
球衣颜色 C	蓝 1
短裤款式	左 2
短裤颜色 A	蓝 1
短裤颜色 B	红
短裤颜色 C	红
袜子款式	左 2
袜子颜色 A	白
袜子颜色 B	蓝 1
队长臂章	红

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	蓝 1
球会徽章	中
背号款式	1
背号颜色	蓝 1
短裤番号	左脚
短裤号颜色	白

作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	中 9 无衣领
球衣颜色 A	红 4
球衣颜色 B	红 4
球衣颜色 C	白
短裤款式	左 2
短裤颜色 A	白
短裤颜色 B	红 4
短裤颜色 C	红 4
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	红 4
袜子颜色 B	红 4
队长臂章	

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	白
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	白
短裤番号	左脚
短裤号颜色	蓝 1

意大利 Italy

球衣设定

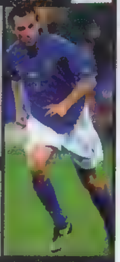
主场(1st Strip)

模样设定

球衣款式	中 4 无衣领
球衣颜色 A	蓝 5
球衣颜色 B	白
球衣颜色 C	白
短裤款式	中 1
短裤颜色 A	白
短裤颜色 B	白
短裤颜色 C	白
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	蓝 5
袜子颜色 B	蓝 5
队长臂章	黄

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	黄 3
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黄 3
短裤番号	右脚
短裤号颜色	黄 3



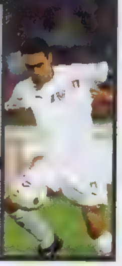
作客(2st Strip)

模样设定

球衣款式	中 4 无衣领
球衣颜色 A	白
球衣颜色 B	蓝 5
球衣颜色 C	白
短裤款式	中 1
短裤颜色 A	白
短裤颜色 B	白
短裤颜色 C	白
袜子款式	右 3
袜子颜色 A	白
袜子颜色 B	白
队长臂章	蓝

背号(Name of strip)

球员名	弯
球员名颜色	黄 4
球会徽章	右
背号款式	1
背号颜色	黄 4
短裤番号	右脚
短裤号颜色	黄 4



2003-04 欧洲冬季转会一览

‘WE7I’ 冬季转会球员表(括弧为新号码)

安德莱赫特 Anderlecht

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
朴茨茅斯	FW	19	Mornar	摩纳

布拉格斯巴达 Sparta Prague

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
格拉茨 AK	FW	14	Sionko	史安科

阿森纳 Arsenal

→加盟球员

原籍球会 国籍	位置	背号	球员	中文译名
西班牙	FW	(9)	Reyes	雷耶斯※

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
西汉姆	GK	24	Shabban	沙班
比华伦	DF	26	Stepanovs	斯提帕诺夫斯

阿斯顿维拉 Aston Villa

→加盟球员

原籍球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
纽卡斯尔	MF	(11)	Solano	索拉诺

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
德比郡	DF	29	Edwards	爱德华兹
西班牙人	MF	20	Hadji	哈吉
西布朗维奇	MF	26	Kinsella	金塞拉
般尼茅斯	MF	30	Cooke	库克

布莱克本 Blackburn Rovers

→加盟球员

原籍球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
阿斯顿维拉	GK	(31)	Enckelman	恩克尔曼
挪威	MF	21	M. Andersen	M. 安德森

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
安科纳	MF	21	Dino Baggio	迪诺. 巴乔
安科纳	FW	12	Grabbi	格拉比
伯明翰	DF	4	Taylor	泰勒
特里尔	DF	25	Pelzer	佩尔泽

切尔西 Chelsea

→加盟球员

原籍球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
查尔顿	MF	(19)	Paker	帕克※
捷克	GK	(——)	Cech	切赫

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
艾维利诺	DF	38	Di Casere	迪 塞萨尔
西特罗	DF	36	Keenan	基南

埃弗顿 Eventon

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
德比郡	MF	31	Osman	奥士文
史云顿	DF	34	O Hanlon	奥汉隆

富勒姆 Fulham

→加盟球员

原籍球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
美国	FW	(8)	McBride	麦克布赖德
美国	DF	(34)	Bocanegra	博坎内拉
凯尔特人	MF	(26)	Petta	佩塔
西汉姆	DF	(35)	Ian Pearce	皮尔斯

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
曼联	FW	8	Saha	萨哈
西汉姆	MF	3	Harley	哈利
西汉姆	DF	4	Melville	梅尔维尔
水晶宫	DF	20	Hudson	哈德森

[illegible]

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
锡耶纳	DF	12	Roque Junior	罗克 儒尼奥尔
纽卡斯尔	FW	8	Bridges	布里奇斯
切斯特菲德	MF	28	McMaster	麦克马斯特

曼城 Manchester City

→加盟球员

原籍球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
西汉姆	GK	(1)	James	占姆士
马赛	DF	(2)	Van Buyten	范布伊滕

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
退役	GK	1	Seaman	西曼
朴茨茅斯	MF	14	Berkovic	贝尔科维奇
马赛	DF	2	Sommeil	萨默埃尔

曼联 Manchester United

→加盟球员

原籍球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
富勒姆	FW	(9)	Saha	萨哈

离队球员→

转投球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
马赛	GK	1	Barthez	巴尔特斯

纽卡斯尔 Newcastle United

→加盟球员

原籍球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
利兹联	FW	8	Bridges	布里奇斯

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
狼队	FW	16	Cort	科特
阿斯顿维拉	MF	4	Solano	索拉诺
朴茨茅斯	FW	20	Lua Lua	鲁阿鲁阿
喜百年	DF	30	G. Caldwell	卡德维尔
诺丁汉森林	FW	28	Chopra	乔普拉

热刺 Hotspur

→加盟球员

原籍球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
西汉姆	FW	(18)	Defoe	迪福

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
巴斯蒂亚	DF	5	Bunjevcevic	布涅夫切维奇
列黎	FW	18	Acimovic	阿西莫维奇
ADO 海牙	MF	4	Kazuyuki Toda	户田和幸
布鲁日	MF	20	Blondel	布隆德尔

利物浦 Liverpool

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
西班牙人	DF	27	Vignal	维格纳尔

西汉姆 West Ham

→加盟球员

原籍球会 国籍	位置	背号	球员	中文译名
阿森纳	GK	24	Shabban	沙班
热刺	FW	25	Zamora	萨莫拉
富勒姆	MF	26	Harley	哈利
富勒姆	DF	4	Melville	梅尔维尔
摩纳哥	MF	37	Carole	卡罗里

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
曼城	GK	1	James	占姆士
热刺	FW	9	Defoe	迪福
里尔	FW	18	Sofiane	索菲安尼
史云斯	DF	27	Byrne	巴恩

[illegible]

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
奎迪亚奴斯	MF	14	Vandenbossche	范登保斯彻

摩纳哥 Monaco

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
吉英坎	FW	26	S. Camara	S. 加马拉
西汉姆	MF	37	Carole	卡罗里

马赛 Marseille

→加盟球员

原籍球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
曼联	GK	(16)	Barthez	巴尔特斯
曼城	DF	2	Sommeil	萨默埃尔

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
艾西斯奥	DF	25	Laurenti	罗兰蒂
曼城	DF	4	Van Buyten	范布伊滕
莫斯科火车头	MF	22	Sychev	施吉夫
史特拉斯堡	FW	10	L Fernandao	L 费尔南德

巴黎圣日尔曼 Paris Saint-Germain

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
巴斯蒂亚	FW	26	Ogbeche	奥比彻

[illegible]

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
梅斯	FW	14	Rodriguez	洛特克鲁斯

勒沃库森 Leverkusen

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
汉堡	GK	31	Starke	斯塔克
法兰克福	DF	15	Hertzsch	赫兹克

[illegible]

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
河床	MF	3	Fernandez	费尔南德斯
柏林赫塔	FW	13	Reina	雷纳

柏林赫塔 Hertha Berlin

→加盟球员

原籍球会 国籍	位置	背号	球员	中文译名
多特蒙特	FW	13	Reina	雷纳

云达不莱梅 Werder Bremen

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
班恩斯	DF	34	M. Friedrich	M 弗里德里希

AC 米兰 AC Milan

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
克鲁塞罗	MF	11	Rivaldo	里瓦尔多

罗马 AC Roma

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
安科纳	DF	6	Sartor	萨托

博洛尼亚 Bologna

→加盟球员

原籍球会 国籍	位置	背号	球员	中文译名
帕尔马	MF	(16)	Nakata	中田英寿

布雷西亚 Brescia

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
萨尔斯堡	FW	43	J. Salgado	J 萨尔加多
瓦拉杜利德	GK	12	Saja	萨贾

[illegible]

→加盟球员

原籍球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
国际米兰	MF	(5)	Luciano	卢西亚诺

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
莱切	MF	19	Franceschini	弗兰切斯基尼
佩鲁贾	FW	3	Sculli	斯库利
摩德纳	DF	2	Mensah	门萨

国际米兰 Inter

→加盟球员

原籍球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
帕尔马	FW	(10)	Adriano	阿德里亚洛
拉齐奥	MF	(11)	D. Stankovic	斯坦科维奇

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
切沃	MF	11	Luciano	卢西亚诺
佩鲁贾	MF	22	Okan	奥坎

尤文图斯 Juventus

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
佩鲁贾	DF	6	Fresi	弗雷西
佩鲁贾	FW	25	Zalayeta	萨拉耶塔
马德里竞技	FW	24	Olivera	奥利维拉

[illegible]

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
波尔图	MF	53	S. Conceicao	孔塞桑
国际米兰	MF	10	D. Stankovic	斯坦科维奇
佩鲁贾	DF	2	Colonnese	科隆内塞

[illegible]

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
国际米兰	FW	9	Adriano	阿德里亚洛
锡耶纳	DF	16	Junior	儒尼奥尔
巴勒莫	MF	17	E. Filippini	菲利皮尼
莱切	MF	29	Bolano	博拉洛

佩鲁贾 Perugia

→加盟球员

原籍球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
尤文图斯	DF	(22)	Fresi	弗雷西
尤文图斯	FW	(8)	Zalayeta	萨拉耶塔
国际米兰	MF	22	Okan	奥坎
国际米兰	MF	8	Karagounis	卡拉高尼斯
拉齐奥	DF	23	Colonnese	科隆内塞
切沃	FW	3	Sculli	施库利
罗马尼亚	MF	18	Codrea	科迪亚

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
巴勒莫	MF	11	Grosso	格罗索
佛罗伦萨	FW	23	Vryzas	弗里扎斯
锡耶纳	MF	3	Loumboutis	卢姆普蒂斯
热拿亚	MF	4	Tedesco	特德斯科

乌迪内斯 Udinese

→加盟球员

原籍球会 国籍	位置	背号	球员	中文译名
巴拉圭	MF	8	Gavilan	加维兰

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
佛罗伦萨	DF	3	T Manfredini	T 曼弗雷迪尼

阿贾克斯 Ajax

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
朴茨茅斯	DF	3	Pasanen	帕萨伦

费耶诺德 Feyenoord

→加盟球员

原籍球会 国籍	位置	背号	球员	中文译名
匈牙利	GK	23	Babos	巴博斯

本菲卡 Benfica

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
富林明斯	MF	8	Roger	罗杰
Belenenses	MF	7	A. Andersson	A. 安德森

波尔图 Porto

→加盟球员

原籍球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
拉齐奥	MF	52	S. Conceicao	S. 孔塞桑

离队球员→

转投球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
利亚拿	MF	66	Tiago	蒂亚哥

里斯本竞技 Sporting Lisbon

离队球员→

转投球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
利亚拿	MF	18	Luis F lipe	路易斯 菲利普

莫斯科斯巴达 Sparta Moscow

→加盟球员

原籍球会 国籍	位置	背号	球员	中文译名
加拉塔撒雷	MF	30	Tamas	托马斯

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
朴茨茅斯	DF	19	Mitreski	米卓尔斯基

[illegible]

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
安科纳	GK	21	Hedman	赫德曼
南安普敦	DF	40	Crainey	克莱尼
莱切斯特城	MF	30	Guppy	古皮

格拉斯哥流浪者 Glasgow Rangers

→加盟球员

原籍球会 国籍	位置	背号	球员	中文译名
加拉塔撒雷	DF	5	F. De Boer	弗兰克 德 波尔

马德里竞技 Atletico de Madrid

→加盟球员

原籍球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
尤文图斯	FW	24	Olivera	奥利维拉

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
保顿	FW	11	J. Moreno	J. 摩雷诺
萨拉戈萨	MF	7	Mov lla	莫维拉

塞尔塔 Celta

→加盟球员

原籍球会／国籍	位置	背号	球员	中文译名
塞黑	MF	21	Illic	伊历奇

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
森马拉	FW	24	Catenha	卡塔尼亚

拉科鲁尼亚 Deportivo

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
汉诺威 96	MF	22	Jaime	海梅

巴塞罗那 Barcelona

→加盟球员

原籍球会 国籍	位置	背号	球员	中文译名
尤文图斯	MF	(3)	Davids	戴维斯

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
阿尔巴塞特	DF	35	F. Navaro	纳瓦罗
特内里费	DF	3	P Andersson	P 安德森

皇家马德里 Real Madrid

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
门兴格拉德巴赫	DF	4	Ruben	鲁本

皇家社会 Real Sociedad

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
纽曼西亚	MF	18	M. Alonso	M. 阿隆索

[illegible]

离队球员→

转投球会	位置	背号	球员	中文译名
格拉斯哥流浪者	DF	5	F. De Boer	弗兰克. 德. 波尔
莫斯科斯巴达	MF	30	Tamas	托马斯

※为 Edit 球员，需在 Edit 模式内自行创造。

© Sony Computer Entertainment Inc.

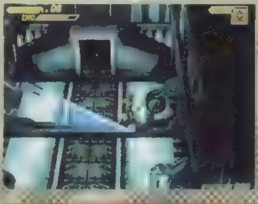
● SCEI ● 2003年11月27日发售 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM ●记忆容量49KB ●价格6800日元
● http://www.playstation.jp/scej/title/code_f/ ● 8M记忆卡，DUAL SHOCK 2

WILD ARMS~Alter Code:F
Text :MINAMOTO Design :SL

魔族向导

以亚士格雷的强大力量将“科达斯法亚(X:5200・Y:20306)”的光墙毁灭后，首先进入“F:001”房间，沿着圆形的通道往上走，踏上地面的按钮令橙和白色的GEM出现，接着以丝莉亚的“GOODS”令橙色GEM变成方块，走过方块桥梁到达“F:002”房间。此房间地面上有一个巨型图案，由浅蓝色球形连接而成，只要踏在其中一个球形之上，除了本身转为红色之外，直线连接的另一球形也会变色，再一次踏在红色的球形，又会变会原本的浅蓝色。在这样的原理下，把全部球形变成红色，出路的大门便会打开。

经出口来到“F:003”的房间，又是一个圆形房间，沿着通道往上走，当到达上层之时突然受到魔兽的袭击，敌人是圆球状的怪物，主要使出单体魔法攻击，不过杀伤力只属一般，再把它消灭并不困难，而敌人的弱点属性是差不多全部，因此用什么魔法来攻击都可以。“F:003”上层的北和西面各有一条通道，但北面通道的尽头由于高起一层，只能从上方跳下，也就是说，现在唯一可行之路是西面，然而留意通道两边设有自动防御的镭射枪，必须以跑步姿态冲过。



来到“F:004”房间，沿着楼梯而上，抵达上层后随即发现一个保安装置，如果被灯光照到身上，立刻受到魔兽的攻击。另外，上层的北面和西面各有一个出口，北面较接近楼梯的出口只是连接“F:007”房间下层的一处死胡同，只能拿取几粒橙色GEM。经西面的出口离开，在“F:005”房间内走到楼梯的上方，从唯一的出口进入“F:006”的通道，留意此通道两边均设有防御镭射枪，必须以跑步姿态冲过。到达“F:007”房间的上层，突然受到光球魔兽的袭击，轻易将它们解决后由北面的出口离开。“F:008”房间的地面上再有一个巨型图案机关，以之前相同的方法把图案上的全部浅蓝色球形变成红色，就可以令出口的大门打开。

进入“F:009”房间后一名穿着长袍的神秘男子突然在路迪等人面前出现。

札古：“出现了吗，魔族！”

长袍怪人：“泪之碎片在这里。跟着来吧……”

丝莉亚：“泪之碎片？为什么……”

长袍怪人：“为何不跟来？你们不是为了取回泪之碎片而来吗？”

札古：“回答‘对，说得正是’，然后跟着你而去，相信人类并不这般愚蠢呢！你是什么人、有什么企图？打算引诱我们跌入陷阱吧！”

长袍怪人：“哈哈哈……害怕什么？你们未免太胆小了……”

札古：“竟然说我胆小？”

肯巴：“小心中他的激涨法！”

长袍怪人：“没有勇气去确认真实的人，不就是胆小鬼吗？”

札古：“我绝不容许被称为胆小鬼！好！就跟你去吧！”

长袍怪人：“科达斯法亚的浮上准备已在进行中。放下多余的疑虑，专心去完成目的吧。赶快，泪之碎片在这边……”

丝莉亚：“打算帮助我们？但是，也许不怀好意……虽然不能尽信，但也只好跟随他看看。”

决战巨人兵器

从“F:009”房间南面的出口来到“F:010”房间，穿过探射灯防御系统后，发现此房间内分别有两个出口，楼梯下的出口连接“F:003”房间的上层，只用作拿取白和橙色的GEM，于是一行人走入上层的出口，随即又再遇见长袍怪人：“哈哈哈……相当谨慎……似乎只是有限度的相信我。”

丝莉亚：“从你身上仍然感觉到少许恶意。很抱歉，我无法完全相信你。”

长袍怪人：“没有必要骗你们，我是你们的敌人，至今是如此，将来也如此……但是，我们之间有共同的目标，就是对付麦撒。虽然困难，不过也是必须达成的一个目标。”

札古：“换言之……是敌人的敌人吧……”

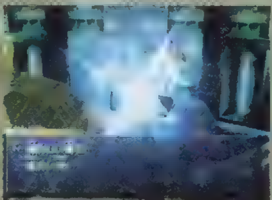
肯巴：“因为相同的敌人，所以成为同伴！”

长袍怪人：“对，然而最终目的是什么，没有必须跟你们争辩下去。借出力量给我吧，人类……否则继续下去，破灭的钟声定会响起。我们的城堡……科达斯法亚不久便会浮起，当然是为了毁灭法鲁佳亚。在此之前，一定要把支配科达斯法亚的麦撒击倒。”

丝莉亚：“为何你要……将此事告诉我们？”

长袍怪人：“因为……我也不想法鲁佳亚被毁灭。”

经“F:010”上方出口到达“F:011”的走廊，以高速跑步状态越过两旁的镭射枪装置。“F:012”房间内也有两个出口，下层南面出口直达“F:013”房间，避开探射灯防御系统，发现有一个全回复的装置。走入“F:012”房间上层的出口，在“F:014”房间中央终于发现被抢去的“泪之碎片”。



丝莉亚“呀……令人怀念的光芒……很温暖的光芒……母亲遗留给我的泪之碎片……太好了……不知应怎样说……对不起……再也不会放手……永远在一起……请你守护着我们……”

与此同时，长袍怪人再度出现：“泪之碎片是生命能量的结晶体，连系着生命和意志，互相牵连……这个科达斯法亚也一样，凭着泪之碎片而得到动力。同时……吞噬庞大能量的麦撒，也依靠泪之碎片来维持生命。已经明白了吗？现在动力供给停止了……科达斯法亚的机能方面不用说，麦撒本身的能力也大幅度减退。也就是说，现在时以弱小人类的力量击败麦撒的最好时机。我的支援到此为止。把麦撒消灭后一切变为灰烬，让它堕入完全虚无的境地吧。……我的故乡希亚狄斯（ヒアデ

ス)……”

丝莉亚：“魔族的故乡也……遭受麦撒的破坏？”

札古：“借助我们双手的理由就是如此吧。击倒麦撒……似乎是被那家伙的差使着……感觉不太好呢！算了吧……不管怎样，只要能够将麦撒消灭……尽管差使吧！”

肯巴：“对了……自踏入这里开始，一直有奇怪的感觉……这里是科达斯法亚，魔族的大本营，理应遭受魔族们猛烈的袭击……”

札古：“也许还有什么诡计。不过，现在的确是取胜的大好机会！”

一行人从西面的出口离开“F:014”房间，高速走过设有镭射枪的走廊“F:015”，在通道末端有一个特别的装置，以身体向该处撞击，成功令出口的大门打开。来到“F:009”房间上层，沿着北面的楼梯直上，意想不到在“F:016”房间里发现巨人兵器“尼利迪亚(リリティア)”。

肯巴：“哈哈哈……似乎不会动呢？跟亚士格雷一样……”

突然之间，巨人兵器竟然走到各人的面前。

札古：“喂，这种情况下是否应说句‘很久不见’？”

肯巴：“札古的说话令它愤怒了！”

丝莉亚：“为什么GOLEM向我们发动袭击？1000年前为了守护法鲁佳亚而一起作战，不是吗？”

札古：“猫儿三日便会忘记自己的主人？经过了1000年，相信已不懂分辨敌友！”

无可奈何之下，路迪等人逼不得已出手与尼利迪亚战斗。

BOSS BATTLE

四人骑士的挑战书

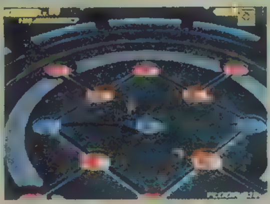
几经艰苦终于把尼利迪亚击败，各人也感到一份无奈和疑虑，本应共同战斗的同伴，竟然反过来变成敌人。

丝莉亚：“果然……GOLEM变成魔族的兵士，向我们发动袭击……”

肯巴：“恐怕脑部遭改动过，然后再起动呢……”

札古：“被夺去心灵后，人类或魔族已没有分别……对，失去心灵力量，就会变坏成为卑贱的力量，这就是骑士的其中一种心得……仍然想起，很久以前的记忆。现在还是赶快吧，对于科达斯法亚浮上一事……仍然很担心。”

“F:016”房间与尼利迪亚激战过后，沿着通道往北面走，在“F:017”房间上层触动地面的按钮使白和橙色GEM出现，然后以丝莉亚的“GOODS”令橙色GEM变成方块桥梁，经出口进入“F:018”房间。房间地面有一个巨型图案，跟之前一样将全部浅蓝色球形转为红色，出口的门便会打开，由于本次图案比较复杂，相信要花上多点时间来思考。最后走到“F:019”通道的末端，前面大门后就是魔族女王麦撒的藏身之所，必须为面临的一场大战作好准备。



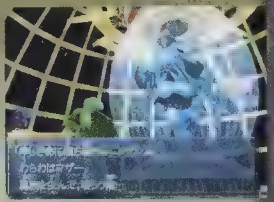
麦撒：“卑微的人类……我是麦撒，生出魔族的吞噬者……对，我也是超越者，把破灭之名的慈悲带来全世界的绝对者……对我有什么期望？痛苦吗？绝望吗？我全部都可以给你们。”

札古：“我的愿望是将你消灭！不单止你！是把全部魔族根绝！”

麦撒：“消灭？根绝？真是动听的说话……然而很可惜……我无法达成你们的愿望……为什么这样……只因你们会在这里被消灭……科达斯法亚的浮上已完成，如果我被消灭，你们也不能活着离开。也就是说，此时此刻你们已必定被消灭。但是不用担心，跟随你们之后，将会有更多生命被送到冥府去……法鲁佳亚上生存着的所有所有……”

丝莉亚：“即使你说我们无法离去，我们也不会退缩……继续往前走，生存着回去，阻止你的可怕野心！”

麦撒：“取回泪之碎片，便以为可以把我的击败吗？尽管试试看吧！”



几经辛苦路迪他们终于成功将魔族女王“麦撒”击败，与此同时，魔族要塞“科达斯法亚”因失去动力而坠落大海上。

麦撒：“可惜……太遗憾了……身为灭亡圣母的我，竟然败在卑微的人类手上……究竟是什么原因？什么原因呀！……为什么……对，我明白了……这也是灭亡的真理……我仍然身处绝对真理的圈子内，继续沈迷于灭亡命运的享乐之中……躯体被消灭也是我所盼望的事。绝对真理……完全归结……永劫回归……万有必灭……灭亡、灭亡、灭亡，破坏、破坏、破坏……失去我的制御，科达斯法亚将无法维持空中推进机能。恐怕刚才的撞击，就是坠落海面上引致……嘿，打算怎样？已经无人能够阻止科达斯法亚被淹没……”

肯巴：“如果不想办法离开！”

札古：“对！不可以放弃！”

麦撒：“想逃走吗？我不是说过此时此刻你们已必定被消灭……即使走出科达斯法亚，现在位于内海的中央附近……嘿，你们怎样返回陆上？白费心机……只管白费心机……归根到底卑微人类的力量……就只有这种程度……跟我一起消失于深海的黑暗中吧……会很愉快，最愉快！优美的灭亡诗歌，我实在太幸福了！”

正当路迪等人已感绝望之时，忽然传来一把熟识的声音。

珍：“可恶……觉得愉快，在这里只有你一人吧！我们却觉得很讨厌！！”

札古：“大小姐！？为何在此处出现！！”

不久，“麦达尼”及史特干达号船长“巴索罗米”也走到来。

丝莉亚：“船长先生！？还有麦达尼先生……何故……”

麦达尼：“与大家一起前往“禾路格龙特纳”之际，在船上结识了船长等人……本次请求借出船只迎救你们，船长一口便应承了。”

肯巴：“真好运气呢……可能船长对着可爱的女子，不好意思拒绝呢……”

珍：“说什么？……嘿，算了。现在不是谈论此事的时候！赶快逃离此处吧！！”

巴索罗米：“对！进入这里之时，各处已开始入水！沉没前不赶快返回史特干达号，我们将会变成海里的泥垢！！”

在众人离开之时，珍突然向路迪说：“就此，我们互不相欠呢？”

一行人终于平安无事回到史特干达号上。

巴索罗米：“呀，还以为会死去。自从结识你们之后，为何总会遇上这种危险事……”

珍：“全靠我握这追踪那个空中飞行的巨蛋，才会救出你们呢，算是一场相识的特别服务吧！”

麦达尼：“大小姐对路迪的事情非常留意。”

珍：“对呢……非常担心呢……NO NO NO！！我何时留意过他！！”

麦达尼：“曾听你说过……”

珍：“……真的吗……？”

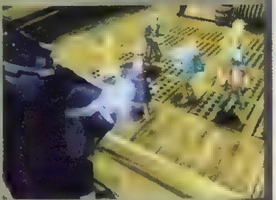
麦达尼：“对。”

巴索罗米：“……真的……？”

麦达尼：“对。”

巴索罗米：“这样一来魔族的首领被消灭，公主已找到想要的东西吗？不如举行一个兴祝会，狂欢一下吧！”

肯巴：“哎呀……嗯……典型的好酒之徒呢，船长。嘿呀……”



丝莉亚：“这样……终于完成了公主的职务。能够得到大家的帮助，非常感谢。”

札古：“很抱歉，我还有要办的事。我……不能让旅程终止。我要击倒的对手并非麦撒……是那家伙……直到把过去解决之前，札古·华尔·布力士的旅程是不会终结……”

就在这时，船上传来一个声音：“哈哈哈……说得对，还未终结。”

众人随即四处找寻声音的来源，不久，魔族骑士之一的亚鲁克撒竟在船头上出现。

札古：“你这家伙！”

除此之外，接下来其他魔族人“布密兰”、“丽迪哈姬”、“长袍怪人”也相继出现。

丝莉亚：“你是！？”

长袍怪人：“穿着蓝色衣服是为了避开麦撒的察觉……”接着怪人将身上

长袍除下，展露其真正身份“我的名字是捷古菲特，还有……我们是法鲁佳亚的支配者……KNIGHT QUARTERS！”

巴索罗米：“虽然不知你们是何方神圣！但是未得到乘船许可，不能擅自登船！”

捷古菲特：“宣战布告。我们要接收法鲁佳亚。因此要把守护兽一伙人歼灭！支配一切的生命力量……将那源头彻底粉碎！！”

丝莉亚拿出泪之碎片：“泪之碎片已经取回！不容许你们放肆！！”

料想不到捷古菲特也从身上拿出另一颗泪之碎片。

丝莉亚：“……那是……！？”

亚鲁克撒：“只要分析数据，要制造出能量结晶体的仿制品，对我来说实在太容易……”

捷古菲特：“而且还可以这样！”泪之碎片仿制品突然发出耀眼的黑色强光，这种光芒是对付守护兽的王牌，守护兽灭亡之时，人类败北……也就是你们最后的时刻！安心等待吧，那一刻很快到临。法鲁佳亚落入我们的手上！”

巴索罗米：“特意前来挑衅的家伙！公主！接受对方的挑战吧！对方企图征服全世界，我们不能就此作罢！”

丝莉亚：“仿佛……与泪之碎片相反的黑色光芒……先行返回亚达希特城，报告现在的情况……然后想出往后的对策吧。”

BOSS BATTLE

此战敌人除了麦撒之外，还有[illegible]“[illegible]ス”，他们即使被消灭后也会重生，所以路迪等人的攻击应集中于麦撒身上。麦撒拥有HP值6800，攻击以全体魔法为主，不过杀伤力只是一[illegible]要取胜并不困难。

自卫团成立

讨伐麦撒及宣战报告的数日后，众人聚集在亚达希特城重要会议室，准备商议应付魔族四骑士的策略。

艾玛：“好不容易让各位聚集一起呢，时间迫切下集合起来，大家辛苦了！”

巴索罗米：“唏，小姐……召集我们到来，究竟有什么打算？”

艾玛：“我不是“小姐”，是法鲁佳亚自卫团的团长。即将面对的战争，并非随便个别行动就可以取胜，必须集中在一个指挥系统下，将力量团结起来。当然，意思是在我的指挥下行动。从你们带来的报告得知，敌人已准备好周详的作战计划，打算向法鲁佳亚展开侵略呢。对，让法鲁佳亚失去守护兽力量的作战……夺取我们手上强大力量之余，同时令世界疲惫，合理而确实的作战……继续处于被动下，情况将变得非常不利。为了尽快令具有组织性的战斗力运作，因此除了我们之外，希望把世界的力量归纳在一起。在我指挥之下呢！……怎样？明白自卫团的必要性吗？”

珍：“总之是你任意的想法下行动，已经非常明白了！”

艾玛：“实验最重要的，不是起因，不是过程，而是结果。过于着眼于小事，很容易把大事疏忽了。”

肯巴：“大家也知道被拉拢在一起，只是不明原因！？”

丝莉亚：“……但是……将大家的力量集合起来，应该很不错。”

艾玛：“就是那样！首先，把路迪等人编成实际行动的主力部队，然后……巴索罗米船长驾驶着史特干达号，负责海上的移动及战斗的支援。大小姐和管家先生负责游击及情报收集，以独立部队形式来行动！现在说到行动方面。敌人的作战计划针对守护兽方面，因此我方也以守护兽为作战的中心。那么，先请来客串演出者。”

这时，格兰修道院的“安祖师（アンジェ）”走到会议室内：“嗯，多多指教。”

突然重遇修道院的同伴，丝莉亚大感意外：“安祖师！究竟什么事？”

安祖师：“以守护兽研究家的身份，成为自卫团的特别顾问……可是，感到很难为情的……”

艾玛：“现在请特别顾问的安祖师，为大家讲介一下作战的概要。”

安祖师：“是。敌人狙击目标是守护兽的力量，换言之企图威胁守护兽本身。这样……接触更大的守护兽力量，对我们来说也同时得到强大的力量。”

肯巴：“什么是更大的守护兽力量？”

安祖师：“对呢。在众多守护兽之上，存在着掌管心灵力量的强大守护兽……把贵种守护兽的力量解放，获得其力量后将侵略者驱逐。”

丝莉亚：“贵种守护兽也供奉在某处的神殿吗？”

安祖师：“贵种守护兽被供奉在位于亚达希特城遥远外海的古老神殿里。但是由于人类不容易接近该处，因此被称为‘堕落的圣域’。”

巴索罗米：“如此说来，乘船越过内海也无法进入吗？那么，怎样才可到达？”

艾玛：“找出可行的方法，就是现在各位的工作呢。”

札古：“原来是这样一回事。”

珍：“请问团长的工作是什么呢！？”

艾玛：“我？当然对于具备才华的我，自然有重要的工作等着办理。路迪，可否将带来的宝物“ワルブルギスの夜（书本）”交给我。嗯，就是这东西！我的青春，我的人生！”

札古：“那东西里写了很有趣的事情吗？”

艾玛：“写上的不单止是有趣呢。内容是风之海……换言之记载着关于空中飞翔的事情。只要我将它进行分析和研究，相信能够开发出飞空机械。”

肯巴：“很厉害，相当了不起……”

艾玛：“嗯，要做的事情便着手去干！自卫团出动吧！”

会议结束后，路迪等人继续交谈着。

札古：“已经取回泪之碎片，公主，毋须继续陪伴我去冒险。”

肯巴：“又……为何要说出这种说话啊？”

丝莉亚：“复仇……对吗？在旅程开始时听说过。”

札古：“……”

丝莉亚：“明白了，旅程就此终结。取回泪之碎片，因此公主的旅程已完结。但是，我的旅程还未完！与大家一起战斗的旅途中……我逐渐萌生出一种想法……那想法就是……希望守护法鲁佳亚！路迪……我希望战斗！与大家一起继续上路！所以，请让我跟随同行！”（这时虽然有两个答案，不过实际只有答案1.可选择，也就是同意丝莉亚的请求）“多谢……今后也一起上路呢！”

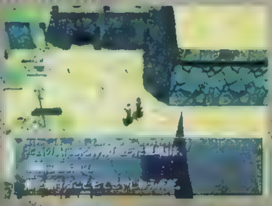
札古：“对公主说什么也无用，总是不听别人的话。算了，今后继续互相帮忙吧。”

丝莉亚：“是，麻烦大家了。”

肯巴：“寻求守护兽的力量，搜索“堕落的圣域”的旅途上，巫女的力量是不可缺少呢。”

札古：“那么，首先收集有用的情报，除了城堡及城下市镇之外，其他村庄城市也要调查一下。即使是些微的消息也好……为了抢先敌人一步，必须赶快收集“堕落的圣域”的情报。”

情报收集之旅



路迪等人离开“亚达希特城”，在城下市镇的入口附近遇上居民“トミニク”，从他口中听到有关亚达希特城南面“斗技场”的情报。接着，一行人乘船向西南面进发，目的地是“港町迪姆尼（ティムニー）”。进入市内收集情报，与广场上的“チャールズ”谈话后终于知道“堕落的圣域”位于西北面的岛上，不过由于被浅滩阻隔，船只无法直接到达该处。

一行人又再乘船出发，由于打算收集更多情报，于是决定前去东北面的“丹罗积达（タウンロゼッタ）”。进城后走到镇长“喀希（ハーヘイ）”的家，与镇长会面时，对方告知“丹罗积达”西南面海峡上出现巨大的旋涡，而据古老传说所指，旋涡是海之守护兽神殿“深渊的龙宫”的入口。目前由于巨大旋涡阻碍了商船的进出，因此镇长委托路迪一行人前往该处调查一下。接着镇长把名叫“海龙のウロコ”的道具交给路迪，此物件的用途是穿越旋涡进入“深渊的龙宫”。

既然巨大旋涡可能与守护兽有关，所以路迪等人便一口答应镇长的委托，离开“丹罗积达”后乘船向西南面进发，不久已抵达巨大旋涡的位置（X:12042·Y:9890）。路迪等人使用镇长交付的道具“海龙のウロコ”，四周随即变得风起云涌。

巴索罗米：“到底发生什么事？突然之间风起云涌，旋涡变得急遽起来……史特干达号已经无法继续接近，否则会变成海底的泥垢！”

就在这时，丝莉亚身上泪之碎片发出耀眼的光芒。

丝莉亚："是呼唤吗？掌管大海的守护兽……名字是……路卡迪亚（ルカーディア）……听到了……泪之碎片与你的意志连系起来……然后传达到我的心里……"

肯巴惊讶地叫嚷起来："那是？"

原来此时巨大旋涡变成水龙卷，一直伸展到天空上。

巴索罗米："大海……虽然长年在海上生活，但这种事还是初次遇见……"

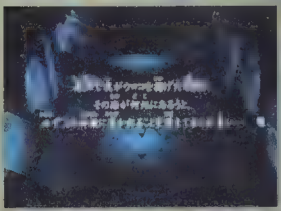
丝莉亚："嗯嗯，明白了……跟随你的声音……引导我们……"

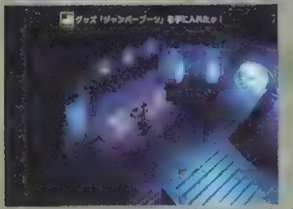
眼前丝莉亚全身渐渐被光芒包围着，札古紧张地大叫："喂，公主！发生什么事？"

岂料二人似是受到某种力量的吸引，慢慢升到半空上，路迪见状立即跑上前捉紧札古的手，结局，三人一同消失在水龙卷之内。与此同时，海面回复平静，水龙卷和巨大旋涡也消失掉。

巴索罗米："这次确实是奇怪的现象……"

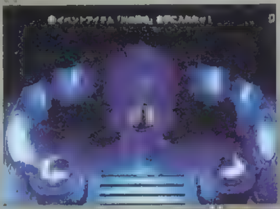
寻找四龙珠

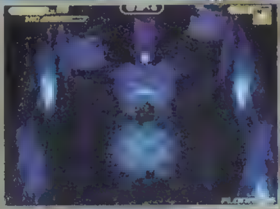


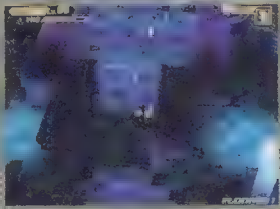


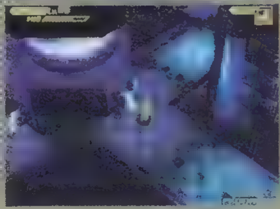
进入"深渊的龙宫"，众人随即听到守护兽的声音："守护兽的巫女啊，战士啊……欢迎到访我的神殿……我的名字是路卡迪亚，是大海的守护兽。我有讯息要向巫女传达，前来神殿的深处，接受我的意志吧……还有，巫女啊……我的碎片'海龙のウロコ'是用来打开进入此神殿入口的圣具……只要在大海上使用，无论身处任何位置也会被带到这神殿来……"

路迪等人来到"深渊的龙宫"的"F:001"房间，身旁有一块绿色水晶，用途是回复及记录。首先从东面跳落下层，地面上发现一个按钮，但是需要特定"GOODS"技才可启动，暂时可以不理。经唯一的出口到达"F:002"房间，进入西面最接近的门口，在"F:003"的宝箱内取得札古的新"GOODS"技"ジャンパーブーツ"，在特定的地面按钮上发动此"GOODS"，就可以跳到更高的位置，例如刚才"F:001"房间的按钮，利用这技能可以跳到上层绿色水晶的附近。









返回"F:002"房间后继续往前走，面前是阶梯般的通道，下一层的地面又有另一个按钮，以札古的"GOODS"跳跃技来启动，前方东、西两面的石门均会打开。连续跳落下两层，首先走入东面的石门，在"F:004"房间内拿取宝箱物品后，使用札古的跳跃"GOODS"爬到中央的铁丝网上。从附近的出口到达"F:005"房间，在宝箱中拿取EVENT道具"川の龙珠"，接着经原路返回"F:002"房间，然后走入西面的石门。

来到"F:006"房间后往北走，发觉这里是一个十字形的房间，中央是一枝巨大的石柱，而柱身上东南西北各有一个台座，似乎需要分别将把四件物品摆上。现在解释一下此机关谜团，如上述所讲，路迪等人必须将四件物品放在石柱的台座上才可除去前路的封锁，而刚才得到的"川の龙珠"就是其中一件物品，换言之还欠缺三颗"龙珠"。十字形"F:006"房间的东、北、西面各自通往摆放"龙珠"的场所，玩家可以跟随本攻略或自行决定探索的次序。

经东面的入口来到"F:011"房间，利用路迪的"GOODS"移动八个铁箱，把它们放置在前后地面两排的按钮上，出口的大门便会自动打开，接着进入"F:012"房间，在宝箱内取得"山の龙珠"。折返"F:006"房间，这次选择进入石柱北面的门口，"F:009"房间的中央一个水池，沿着墙边的狭窄通道往前行，踏上地面的按钮令水池出现八粒橙色GEM，然后用丝莉亚的"GOODS"令橙色GEM变成方块。之后用札古的跳跃"GOODS"踏在地面的另一按钮，经过多次跳跃，最后抵达房间上方入口的附近，在"F:010"房间的宝箱里取得"空の龙珠"，随即折返"F:006"房间去。

经石柱西面的门口来到"F:007"房间，随即发现地面三个跳跃按钮，发动札古的跳跃"GOODS"踏上东面按钮，成功越过墙壁后进入唯一的出口，终于在"F:008"房间的宝箱内取得"海の龙珠"。回到"F:006"房间内，现在可以将四颗"龙珠"放置在石柱的台座上，但要留意各龙珠其实有限定的摆放位置，分别如下"北面台座＝空の龙珠"、"东面台座＝山の龙珠"、"南面台座＝川の龙珠"、"西面台座＝海の龙珠"。全部"龙珠"放置完成后，北面通道尽头的石门便会打开。

消失的海之守护兽

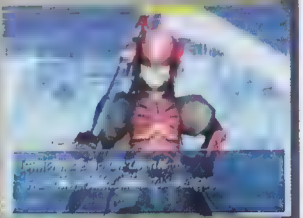
来到"F:013"房间后随即进入西面的门口，"F:014"房间中央是一个大水池，而水池上放置了众多的印上箭咀的石板，转动通道上的三个圆形把手，能够改变箭咀的方向，接下来只要在通道地面的按钮上使用札古的跳跃"GOODS"，就可以依照箭咀的方向在石板上跳动。致于圆形把手的正确转动方法如下，假如打算拿取房间内的宝箱物品，转动方法是"左边把手向右转一次"→"中间把手向左转两次"，若要到达房间的出口，转动方法是"左边把手向左转两次"→"中间把手向右转一次"→"右边把手向左转一次"。

来到"F:013"房间的后段，首先在附近地面的按钮上使用札古的跳跃"GOODS"，跳到上方后进入门内，在"F:015"房间中拿取三个宝箱里的物品，接着又再返回"F:013"房间，从北面的出口到达"深渊的龙宫"的最深处，路迪等人终于能够跟大海的守护兽会面。

守护兽："真好，终于来到这里，巫女，还有战士……我是路卡迪亚……深渊龙宫的主人，统治大海的守护兽……再度落入巫女手中的'泪之碎片'，把你们引领到这里来……"

丝莉亚："泪之碎片将我们与守护兽连系起来吗？"

守护兽："把巨大邪恶的女王消灭，与大海的泥垢一同消失……然而魔族的野心并未因此而崩溃。"



丝莉亚："请告诉我，路卡迪亚。魔族究竟有何目的？捷古菲特曾说过为了得到全世界而将守护兽消灭，究竟是什么含意！"

守护兽："我们守护兽的力量已衰退到极限，差点儿维持世界现状也做不到。因此……连结起守护兽同伴的力量，进行增幅。很久以前，艾诺遗留下的生命能量联网系统……借助艾诺寺庙勉强把这星球的生命保存下来。"

肯巴："那装置原来有这样的意义……"

守护兽："艾诺寺庙连络成的网络围绕着全世界……把生命的循环称为RAYLINE。RAYLINE就等于法鲁佳亚的血管，如同生命线一样……换言之……"

"换言之……"突然传来丽迪哈姬的说话声："只要将RAYLINE撕破，星球的生命就会中断，不费吹灰之力便将守护兽全部铲除……真不愧是捷古菲特的策略……如此顺利……"

札古："哈姬！"

丽迪哈姬："尝试跟踪你的行动……想不到会发现大海的守护兽。"

札古："跟踪……我？"

丽迪哈姬："因为想与你再一次比试剑刃。"

守护兽："等等！你是……"

丽迪哈姬："就算是守护兽，也不能介入男与女之间的事。跟我相似的高速剑刃……人类的你为何会懂得使用，希望在战斗中可以找出答案！"

激战过后，路迪等人最终敌不过丽迪哈姬，眼见各人形势不妙，守护兽也出手帮忙。

丝莉亚："路卡迪亚！"

丽迪哈姬："我的一招便崩溃，那就是大海的守护兽……接下来，散落的将会是你们的生命！"突然之间，哈姬感到身体出现异样。"哎……太愚蠢了……究竟什么一回事？这种感觉……莫非……是大海守护兽的诡计？可恶，为何这

样……”

守护兽：“你应该知道的……为何人类的战士能够使出跟你一样的剑刃……你应该知道的……你自己本身是什么人……”

丽迪哈姬：“我自己？是什么人？”

守护兽：“你全部也知道……只不过全部忘记了……回忆一下，一切就会明白……将你的名字……将你存在的证据……！”

丽迪哈姬：“我是……我是赤色骑士……断绝公主，丽迪哈姬！”

札古：“断绝公主？”

丽迪哈姬：“被水湿透了……下次再跟你们决胜负！”

守护兽：“我的身体，我的力量……会陪伴巫女一起与魔族战斗，不用担心……守护兽……只要星球仍然生存，便永远不会消失……巫女啊……向着圣域进发吧……现在，堕落的圣域……等待着苏醒的贵种守护兽……残余的力量……RAYLINE……被中断前……把它唤醒……以人类的心……”

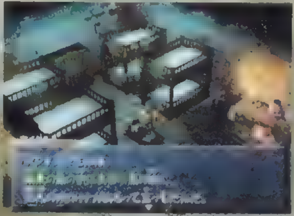
丝莉亚：“守护兽……还未变成石板（ミーディスム）形态便消失了……这就是……令消灭守护兽的办法吗？”

札古：“算了吧……现在只知道若不把敌人击倒，星球和我们的将来也没有希望可言。起程吧！在这里垂头丧气也无用！而且还要把一切事情弄清楚……”

BOSS BATTLE

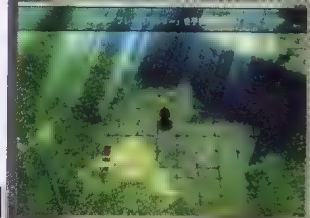
贵种守护兽

一行人返回水面上，继续起程寻找有关“堕落的圣域”的线索，首要的目的地是西北面的“高达西姆（コートセイム）”。留意乘船直接向西北面前进是无法到达“高达西姆”，相反，经过刚才巨大旋涡的海峡往东南面一直前行，就可以成功到达。以法鲁佳亚全地图来解释，船只只要不断往东南面航行，不久会来到全地图的西北面位置。在地图上大约“X:4031・Y:12561”位置上岸后，再前行不远便抵达“高达西姆”。进入“宿屋”与名叫“マイケル”的小孩谈话，从而得知东南面森林内有一间“被遗忘的废屋（忘れられた废屋）”。



依照小孩提供的情报向着东南面森林进发（需要乘船绕道而行方可到达），终于发现了“被遗忘的废屋”（X:6699・Y:11881）。进入废屋之内，调查楼梯旁边的天秤后栏栅会降下，从宝箱中取得重要道具“巨人之笛（巨人のオカリナ）”，它的用途是野外版图位置上随时唤出“亚士格雷”。接下来乘船在“高达西姆”南面的海岸登陆（大约位置X:3649・Y:11141），徒步走过东面森林之后，在浅滩旁使用“巨人之笛”唤出“亚士格雷”，接着借助“亚士格雷”的力量越过东面浅滩，经搜索后终于发现了“堕落的圣域”（X:5800・Y:10123）。

进入“圣域”的“F:001”地区，前行不远已出现东西两边的分叉路，不过其实两者是相通的，而沿着东边路线前行较为恰当。经东面路线来到“F:002”地区，北面和东面向有一条通道，经东面通道走入“F:003”房间，从其中一个宝箱里获得丝莉亚的新“GOODS”技“スクリュースタッブ”，持续启动这种特殊技，能够引发出小型的龙卷风。返回“F:002”地区，继续向北面进发，在“F:004”地区西北小路的宝箱旁边，会找到札古的ORIGINAL技“ブレードバルサー”，这是一种真空剑刃的斩击技，配合アクセラレイター来使用，能够扩大攻击的范围。



“F:004”地区的通道上方有一条木桥，以丝莉亚的“GOODS”引发龙卷风，能够令木桥升起，藉以此到达上层摆放石板位置，阅读“石板”的内容后继续向北面进发。来到“F:005”地区，跳到下阅读“石板”的内容，然后经西面的通道到达“F:006”地区。木桥下有一块“石板”，阅读其内容后使用丝莉亚的“GOODS”引发龙卷风，木桥升起后把南北两边贯通。经木桥进入北面的“F:007”房间，拿取三个宝箱内的物品。

返回“F:006”地区，从南面通道离开，首先阅读“F:008”地区的“石板”内容，然后以丝莉亚的“GOODS”引发龙卷风令木桥升高，接着越过木桥沿东面小路往前走，这时发现已来到“F:002”地区的西面上层，阅读崖边的“石板”后跳落下层。全数阅读过五块石板之后，一直向着北面前行，在“F:005”地区以丝莉亚的“GOODS”改变木桥的方向，最后走过木桥到达“F:009”地区。

“F:009”地区中央放置了三个石像，而地面也分别有三个按钮，首先走到石像前使用路迪的“GOODS”进行搜索，地面随即出现第四个按钮，然后依照刚才阅读的“石板”内容，移动石像到适当的按钮上。石像的正确位置是“北面按钮黄色石像”、“东面按钮蓝色石像”、“南面按钮红色石像”，最后自己踏在西面按钮之上，北面通道的障碍物随即消失。

来到“F:010”地区的祭坛上，意想不到又再遇见魔族的“布密兰”。

布密兰：“狙击失去力量的守护兽，实在太乏味了……果然……我和你们围绕着守护兽又再碰面了。”

肯巴：“为何会在这里？”

布密兰：“是路斯凯特引领我到来。”

丝莉亚：“你想交手的话，我们会奉陪到底，不会让贵种守护兽的力量被消灭！”

激战之后，路迪等人再次被布密兰击败。

札古：“又打算放过我们吗！？”

布密兰：“放过？我准备宣判死刑才对。这时退出，守护兽的灭亡便无法避免……”

丝莉亚：“还想怎样？”

布密兰：“科达斯法亚的西面孤岛上设有亚鲁克撒的训练场。那家伙在该处正进行研究……企图制造出对付守护兽的广域歼灭兵器。”

丝莉亚：“为何将这事情告诉我们？”

布密兰：“那种战争，与我追求的强者意义和作风相反，而且……希望你们从战斗中不断成长，到时跟我再决一高下。”

丝莉亚：“科达斯法亚的西面……正在进行恐怖的研究……”

BOSS BATTLE

大攻略

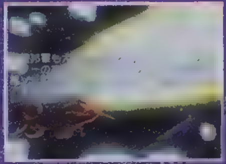
SEED SITUATION MISSION 01 ジャブローに散る

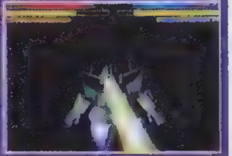
胜利条件	击破全部ガウ
战败条件	[illegible]ウ到达防卫线/我方母舰全灭
报酬	[illegible]000、纹章、母舰、RENTAL CHAR

MISSION SIDE的第一个任务，就是以MS第08小队为背景的故事。内容是讲述吉翁军为了入侵查布罗而出动，当中除了夏亚以外，还出现了08小队中的巨大アプサラス以及ガフカスタム。而玩家的作战目的，就是阻止敌军后方的三部ガウ运输机，到达我军后方的防线，在玩家选择移动时，就可以看见后方以红色显示着的最后警戒线。在ガウ进入这个地区前将它们全部击破，就可以完成这个任务。有一点值得注意的，就是虽然三部ガウ中也藏着四部ドム，不过不论怎样它们也是不会出击的，因此玩家可以放心将它们尽早破坏。至于敌人当中的夏亚，身上则装备着"シャア"的纹章，与前作同样，只要将他打败，就可以将纹章据为己有。

SEED SITUATION MISSION 02 宇宙要塞ア・バオア・クー

胜利条件	[illegible]
战败条件	[illegible]
报酬	25000、母舰能力提升、捕获上限增加、GM系开发系统图、RENTAL CHAR、[illegible]
	[illegible]

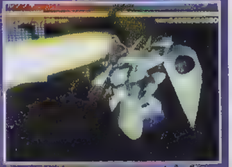
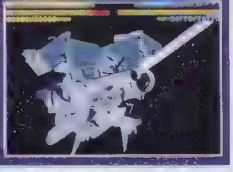




MISSION 02就是以一年战争末期在ア・バオア・クー发生的最大战役为背景。我方的NPC就只有WHITEBASE队，而敌军的数目则多达4倍以上，在敌军当中，更有着夏亚驾驶的ジオング、エルメス、ビグ・ザム等强力的MA部队。地图的右方，则设有另一队由マヴアル・ヴァロ与ビグロ所组成的部队，左方与敌军后方，还有大量的MS部队。这一话的胜利条件相当简单，只要将敌军全部消灭，就可以顺利通过。地图的左方，设有增强能力的道具，右方则有纹章"真红の稲妻"，如在前一话未能取得夏亚的纹章，这一话将会是另一个机会。在击破敌方两翼的先头部队后，ビク・ザム就会开始活动，必须注意它的地图武器攻击。

SEED SITUATION MISSION 03 驱け抜ける岚

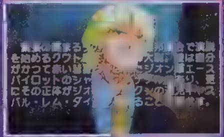
胜利条件	10回合以内将所有コントロール舰击破
战败条件	[illegible]能达成胜利条件/我方母舰全灭
报酬	[illegible]000、新母舰、吉翁系开发系统图、RENTAL CHAR、敌纹章[illegible]、敌纹章
	[illegible]

来到MISSION 03，玩家所扮演的角色，就会作出重大转变。在以后的系列中，玩家都只会担当联邦一方的角色。然而在这一话中，玩家就会成为达拉斯舰队的一分子，与ガトー一同并肩作战。而作战的目的，就是将敌军后方的三部运输舰破坏。只要达成这一点，就可以顺利过关。虽然所有敌军的运输舰，都在敌阵的后方，然而由于ガトー的ノイエ・ジール的存在，要突破敌阵其实并不难。反而难度最高的，就是将ノイエ・ジール升级至ACE级，在完成这一话后，加以生产。最佳的办法，就是活用ガトー开始时已可使出两次必杀技这一点，使用必杀技时，以敌舰为优先目标。若ガトー升级后，格斗到达40，还可以使出复数格斗，同时对两名敌人作攻击，加快升级的速度。可惜机体的消耗EN速度较高，母舰必须经常追随其后。至于版图左方出现的アルビオン队，则可由玩家自行应付。只要打败コウ和アルファ就可以得到两个新纹章。

SEED SITUATION MISSION 04 ダカールの日

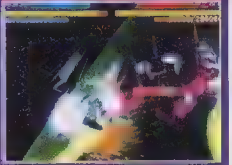
胜利条件	[illegible]军全灭
战败条件	[illegible]泰坦斯军进入通信设施范围内/我方母舰全灭
报酬	[illegible]000、泰坦斯系开发系统图、RENTAL CHAR、MAP纹章
	ウェス・マーフィー小队



以Z GUNDAM为[illegible]MISSION 04，讲述达卡会议演说的一幕。玩家的作战目的，就是阻止敌军进入地图上的通讯设施。敌方的部队中，除了设有大量移动力高的MA队以外，还有威力非凡的巨大マサイウコガンダムMk-II。我方的NPC部队中则有阿姆罗和卡缪等人物组成的Z PLS队。版图上总共有两个通讯设施，分别在NPC队初期登场位置附近，以及地图上方没有敌军的地点。这次作战必须阻止所有敌军进入这些范围，不过只要玩家不将部队分配在上方的出击点，第三回合开始后，就会发觉敌军的部队几乎已经到达上面的通讯设施。除非已经拥有着移动力全体达6点的部队，否则并不建议在上方以外的地点登场。

SEED SITUATION MISSION 05 战士再び

[illegible]	[illegible]
战败条件	我军母舰全灭
[illegible]	[illegible]
	统图、敌纹章[illegible]RENTAL CHAR



ZZ GUNDAM的最后一战作舞台的M[illegible]就只有ネェル・アーガマ队的4机。同时要面对红色的哈曼军，以及[illegible]只有依靠玩家自己作成的部队了。哈曼军中，当然不能缺少哈曼的キュベレイ，除此以外，还有由夏亚所驾驶的ノイエ・ジールII。至于古利明军方面，主力都以NT部队为主，面对大量的量产型キュベエイ，虽说相比哈曼来说较弱，不过ファンネル的命中率之高，实在是不得不注意。除此以外，还有可以随意使用地图攻击的ドーベンウルフ

●BANDAI ●已发售● SLG ● 1人玩● DVD-ROM
●记忆容量● 5800日元● http://www.bandai.co.jp/

SD GUNDAM G-GENERATION SEED
Text:义经 Design:SL

了，以及由布露茨所驾驶的巨大MA [illegible]，若能在MISSION 06中，取得[illegible]，可说是强化部队的最佳一话，不但敌军数目众多，而且有不少优秀的机体可作回收。

SEED SITUATION MISSION 06 逆袭のシャア

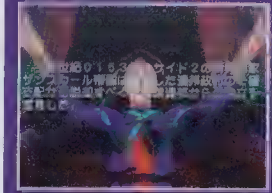
胜利条件	[illegible]弹到达亚古捷斯
战败条件	[illegible]弹全灭／我军母舰全灭
报酬	[illegible]000、敌纹章KYASUBARU、MAP纹章[illegible]NEO吉翁系开发系统图、RENTAL CHAR

以夏亚之反击为背景的一话，MISSION 06的目的，就是我军后方的四支导弹，送到敌军的后方。敌军整体的实力，都平均地作出了提升。而在敌军当中，更会出现传说机体夜莺（ナイチンゲール）和α·アジール。我方可以抗衡的NPC，就只有阿姆罗一人。幸好作战的目的并不是要与敌军战斗，只要将任何一颗导弹送到敌军后的指定范围，就可以达成任务。最大的优势就是这些导弹全部都可以由玩家自行操作，让玩家可以放心将敌军逐一消[illegible]。

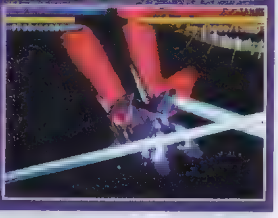
不过在完成任务前，记得将夏亚击倒，取得他身上的纹章キャスバル。

SEED SITUATION MISSION 07 女たちの战场

胜利条件	[illegible]军全灭
战败条件	[illegible]军母舰全灭
报酬	[illegible]000、敌纹章[illegible]、[illegible]纹章[illegible]、[illegible]舰能力上[illegible]、[illegible]系开发系统图、RENTAL CHAR



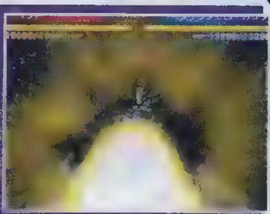
MISSION 07是以V GUNDAM为背景的一战，我方的NPC部队，就只有V2可以称得上战力[illegible]。大量的部队当中，除了以高性能的[illegible]シュー为主力以外，还有由ファラ所驾驶的强力机体ザンスパイン以外，还有由カテジナ所驾驶的リグ・コンティオ，敌军整体的实力不算太强，只要拥有足够完成前一话的战力，应该可以应付自如。同时最好能够活用V2的性能，应付敌军的ザンスパイン。只要从地图的左面开始，将敌军部队逐一消灭，要打败敌军应该不会太难。



SEED SITUATION MISSION 08 エンドレスワルツ

胜利条件	[illegible]军全灭
战败条件	[illegible]军母舰全灭
报酬	55000、MAP纹章ジャック・ザ・ハロウィンB、RENTAL CHAR

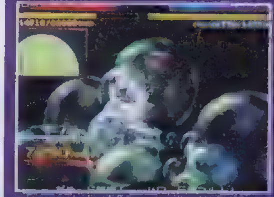
MISSION 08可说是众多MISSION中最困难的一话。我军的NPC部队虽然是由五部强力的GUNDAM所组成，不过敌军的数目众多，加上分布密度相当高，全体的敌军中，除了リーオー以外，攻击性能也相当不错，而当中的ビルゴII，对射击兵器更是刀枪不入，只有接近战才能有效地给予他们损害。地图的上方，更会出现两部由喽罗兵所驾驶的GUNDAM，可说是将它们夺取的最佳时机。就笔者的意见而言，建议各位在地图右方的地点出击，南方的部队则向东移动，与本队会合。将一般的敌兵清理至一定程度后，再捕捉两部高达，以及回收地图北面的纹章。



SEED SITUATION MISSION 09 ラクスのお願い

胜利条件	[illegible]破粉红[illegible]
战败条件	[illegible]军母舰全灭
报酬	[illegible]000、纹章[illegible]口系开发系统图、RENTAL CHAR

MISSION 09可以称得上是一个特别的BONUS STAGE。从以往多集的《G GEN》中，号称最难制作的ハロ系机体，在本作中竟然可以直接捕获！MISSION 09就是这么一回事。



全话的所有敌机，都是各种不[illegible]，我方也不设任何NPC，若之前没有细心培育自己的部队，来到这里就会相当麻烦。全部登场的ハロ，总共有八种不同的类型。除了粉红ハロ以外，所有其他ハロ都可以捕获。当中橙ハロ对BEAM防御力强，黄ハロ攻击力高，浅蓝ハロ机动性能优越，深蓝ハロ可以每回合回复5%HP。除此以外，还有实力超凡的红ハロ，以及实力有如サイコガンダム的元祖ハロ。每个种类最少要回收一个，之后才将粉红ハロ收拾吧。

SEED SITUATION MISSION 10 Gファイト开始！地球に落ちたガンダム

胜利条件	[illegible]军全灭
战败条件	[illegible]军母舰全灭
报酬	[illegible]发系统图、RENTAL CHAR

MISSION中的最后一话，就是“GUNDAM FIGHT”，这一关内将会再次出现游戏中出现过的高达，而他们更会分为地球和殖民星等两[illegible]体来自各种不同的系列，当中最值得留意的，当然就是G GUNDAM中登场的机体，因为在他们的攻击力高强，另外W GUNDAM队，以及SEED队都不能大意，因为他们往往一同行动，一不少心就会被他们的连携收拾。出击点建议利用左上方的地点，因为[illegible]破，就可以避开围攻的状况，将敌军逐一消灭。虽然这一话所有机体都因为由特殊角色驾驶而不能夺取，不过相反也会出现大量的纹章，只要将敌军角色打败，就可以逐一取得。

攻略完

●元气●1月22日●ACT●6800日元●1人玩●DVD-ROM●记忆容量160KB

风云新撰组 Text：秀吉 Design：MW

© 2004 GENKI © 2003 Konami Computer Entertainment Japan Illustrated by yoji shinkawa

《风云新撰组》的攻略终于步入尾声，多谢各位玩家的支持。其实在幕末时代，每个组织都拥有着不同的改革思想，大部分人都想为自己的祖国出一份力，所以并没有“正”与“邪”之分，大家互相厮杀，只不过是“道不同不相为谋”……

第八章 再会！坂本龙马

不逞浪士：田上 丑五郎

出现条件：在指定日子(1日)实行“武家屋敷夜警”，在不发出多于7次声音的情况下，到达地点上方的地点7。
任务名称：武家屋敷夜警
所属：十津川乡
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、他流、宝藏院流枪术
备注：田上丑五郎的身旁有3个很强的喽罗，玩家一定要先和同伴合力将其打倒，接着才好跟田上丑五郎一决胜负。

不逞浪士：中冈 慎太郎

出现条件：在商屋中斩破12个屏风后登场。
任务名称：特殊任务
所属：不明
取得剑术：不明
备注：坂本龙马会跟中冈慎太郎一同出现，将其中一人的体力减至一半时会出现特殊剧情。

不逞浪士：富川 舍助

出现条件：在指定日子(6日)实行“京市街地夜警”，跟“大石”一同出战，找出假扮平民的富川舍助。
任务名称：京市街地夜警
所属：萨摩藩
取得剑术：天然理心流、示现流
备注：富川舍助的衣着比较华丽，不难找出他的踪影。

不逞浪士：八重木坚 半三郎

出现条件：在指定日子(3日)实行“大桥周边夜警”，在6分钟内打倒25名不逞浪士后八重木坚半三郎便会登场。
任务名称：大桥周边夜警
所属：土佐藩
取得剑术：神道无念流
备注：在大桥附近会不断出现敌人，适宜在该处杀敌。当经过6分钟后八重木坚半三郎便会逃掉，一定要尽快将不逞浪士打倒。

不逞浪士：前田 卯吉

出现条件：在指定日子(3、8日)实行“游郭夜警”，当到达二楼时，前田卯吉便会在地点2登场。
任务名称：游郭夜警
所属：十津川乡
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流、他流
备注：在前往地点2途中会有大量敌人出现，最好跟近藤勇一同出场。

不逞浪士：神部 觉四郎

出现条件：在指定日子(12日)实行“洛外巡察”，经过3分钟后会出现跟原田分头行事的剧情，接着再过3分钟，并杀掉10名不逞浪士后神部觉四郎便会登场。
任务名称：洛外巡察
所属：长州藩
取得剑术：北辰一刀流、小野派一刀流
备注：当神部觉四郎出现后一定要尽快将他打倒，否则四周会不断涌现出喽罗围攻我方。

不逞浪士：佐藤 一作

出现条件：在指定日子(15日)实行“商屋夜警”，在主角的体力降至一半以下时佐藤一作便会登场。
任务名称：商屋夜警
所属：越后藩
取得剑术：小野派一刀流、他流、宝藏院流枪流
备注：由于体力只剩下一半，因此要以防守为主，多运用连携技作战。

不逞浪士：

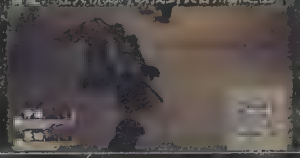
出现条件：当到达地点3时，村山四目之进便会登场。
任务名称：特殊任务
所属：不明
取得剑术：小野一刀流、他流
备注：

不逞浪士：

出现条件：在指定日子(16、17、21日)实行“神社夜警”，在跟同伴合流的状态下，打倒25名不逞浪士。
任务名称：神社夜警
所属：美作藩
取得剑术：小野派一刀流、神道无念流、他流、宝藏院枪术
备注：[illegible]

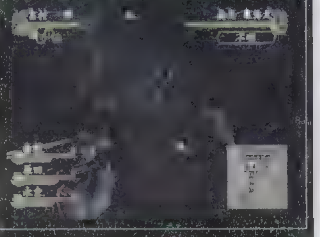
不逞浪士：

出现条件：在指定日子(17日)实行“岛原夜警”，成功保护要人至地点4时登场。
任务名称：岛原夜警
所属：德岛藩
取得剑术：小野派一刀流、宝藏院枪术
备注：在大桥处可以找到长谷川藤之丞。



不逞浪士：

出现条件：在指定日子(23日)实行“油小路夜警”，在没有组队的情况下，走遍全部地点。
任务名称：油小路夜警
所属：御陵卫士
取得剑术：小野派一刀流、神道无念流、宝藏院流枪术
备注：



不逞浪士：

出现条件：打倒6名首领级不逞浪士，在20日前后便会出现救命任务，在任务中打倒4名不逞浪士后，伊东甲子太郎便会登场。
任务名称：救命任务
所属：御陵卫士
取得剑术：不明
备注：打倒伊东甲子太郎后，还要应付筱原泰之进和藤堂平助，所以事先一定要保留体力。

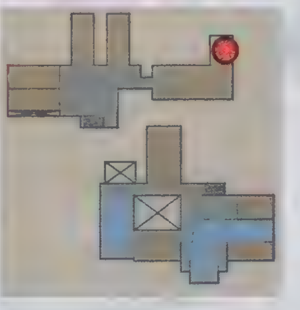
不逞浪士：坂本龙马

出现条件：打倒了伊东甲子太郎后出现救命任务。
任务名称：救命任务
所属：土佐藩
取得剑术：北辰一刀流
备注：跟坂本龙马进行一对一决斗，千万不要离他太远，否则会受到龙马的火枪攻击。

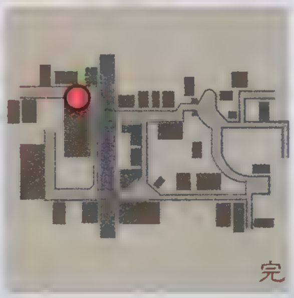
武家屋敷夜警

京都御苑夜警

游郭夜警



岛原夜警



完

大攻略

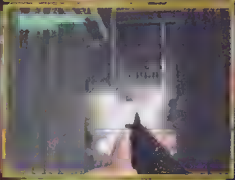
●NAMCO●ACT●1月29日发售●1人玩●6800日元●记忆容量16格以上●DVD–ROM
●对应硬盘记忆／5.1声道●http://www.namco-ch.net/breakdown/index.html

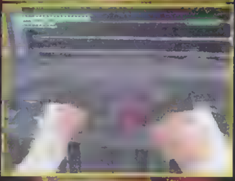
BREAKDOWN
Text:电玩太郎 Design:SL

攻略五

进入SITE ZERO

运输升降机终于到达底层停下，可是却听到有人高声在远处叫喊："他在这里，是高尔。"原来[illegible]升降机停[illegible]道："是那里！"然后我们便被对方以机关枪攻击。





我走到升降机前方迎战，对方多达五人，我惟有利用在中间的运货车作掩护，然后将对方逐一收拾。

接着我们两人沿路前进，为避免再受到敌人士兵的偷袭，这次我选择靠着两边的墙走，利用放[illegible]护物，可惜最终还[illegible]对方发现，更向我发射火箭炮，我于是以牙还牙。

[illegible]后，我便打开[illegible]边的门进入一个控制室，不过那里并没有什么特别，所以我直接由该房间另一边的门离开，该处是[illegible]，在近门处摆放着货柜，我只好在其中间的狭窄通道穿过，谁知通道另一方已有士兵在守候着，冷不防自己也挨了些子弹，而在右手边较高层的角落还有三人，最后都被我击倒。

我到三名士兵尸体旁扣下扳挚，旁边巨大的闸门就边响起讯号边开启，雅力丝便道："这就是……SITE ZERO。"[illegible]门后是条长而阔的通道，[illegible]激光枪才能破解的[illegible]。

我先走到大门的右手边，在一名士兵的尸体旁发现[illegible]，还在小货柜上找到装载电池的木[illegible]木箱取走里面的电池，旁边还可取得火箭炮弹药。

我往前走向那扇巨大的能量壁，也看见同类型的激光炮，雅力丝这时才[illegible]过[illegible]。"我也不多说，直接将电池放进激光炮内并启动，将那[illegible]"那道壁……那道壁我们曾在研究所见过。"然后对我[illegible]

[illegible]往上方的斜坡通道，这里并没有任何敌人，而[illegible]，我犹豫了一会决定尝试闯过去，谁知那根[illegible]下[illegible]过

自然公园

当我走过二道绿色防护罩后，发现面前竟豁然开朗，不但有广宽的旷野，还能看到尉蓝色的天空，但我不禁问自己："我不是在地底下吗？"

而雅力丝也被眼前的景象所震慑："天空……看，你能看到太阳！我实在不敢相信！看来有一段漫长的路要走。"

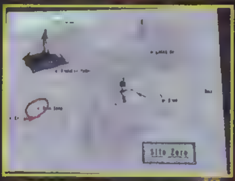
我走到草坪上，这里四面都被山所包围，除了有树木外，还有一些不知如何形容的东西，其形状[illegible]，[illegible]们往左手边方向前进，发现那里有类似临时观测站的简单设备，我于是走上前去。

爬铁梯到　望台上，在那里见到一位黑人研究员，他指着雅力丝方才所称的太[illegible]"看见[illegible]过没有人能接近。"跟着他垂头丧气道："我们无法阻止它，一切都完了……"

回到地上后我走到临时观测站去，在那里的某张[illegible]一份报告书。

调查报告＃19

从X光断层照片的观察结果得知，SITE ZERO并不是个地下空洞，其中有着类似巨大棺材的东西，应该是某人所制成的容器，然后埋在地面下。该容器分为三个部分，其中一个满布动植物，它们并不会受到外面环境的影响，发展成一个完全独立的生态环境。而河流和海水也会在SITE ZERO里循环不息，就算一滴水也不会外漏。我们称这个完全密封的人工世界为"自然公园"。



看完报告书后，我走到隔壁发现有另一名研究员正在忙碌地操作着电脑，对方见到我后道："啊，是你！你是否想前往NEXUS？如果是的话，你首先要前往'升降机'到达上方SITE ZERO的中央区。"

我[illegible]对方所指[illegible]一条笔直的圆柱体通往上[illegible]那里[illegible]各吗？[illegible]就是升降[illegible]一[illegible]，[illegible]我们[illegible]出这[illegible]。"[illegible]电[illegible]

我走到研究[illegible]近的[illegible]告书：

调查报告＃22

SITE ZERO是由"自然公园"、"SIRO"和"中枢"三个部分构成，中枢部分又称为'NEXUS'，在那里发现一座中央电脑，对此我们继续调查，看来是某人发掘古代遗迹所发现。

离开该观测站往前走不久，便见到一辆吉普车，雅力丝便道："看来我们可以利用这辆吉普车。"

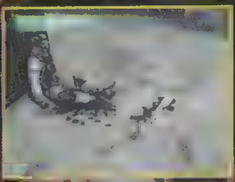
不过我还想多走一会，往右手边方向前进，发现那里有另一个小观测站，可是那里的研究员却遭怪虫杀害，最后一人也未来得及说话便倒下，而我也险些着了道儿。在该观测站除了有一部汽水贩卖机外，桌上还有一份报告书。

调查报告＃27

红色防护罩能将一切物质遮挡，我们借助军方的协助尝试破坏防护罩，可惜失败了，暂时只好放弃继续前进。另一个绿色防护罩能遮挡光和气体，担当着维持SITE ZERO环境的角色，我们可以自由通过。

吉普车勇闯战士阵

我们回到刚才的吉普车后便跳上去，由我负责驾驶，然后驶向车身右边的山道，在山道上有不少岩石，我小心地避过。就在这时，我又通过军方通讯器听见对方总部通话："这是ROMEO 115，立即去拘捕史提芬妮亚・维珍丝姮，她在SITE ZERO[illegible]OVER。"



雅力丝听到后便道："史提芬妮亚・维珍丝姬？就是那个我们在4号终点站见过的科学家……为何军方要找她？但这不关我们的事。"

我忙于驾车，所以根本没有时间回答。当我们又穿过绿色防护罩后到另一通道上，却发现通道上有突击士兵，我决定无视他们，直接以吉普车将他们撞倒。经过蜿蜒曲折的山道，驶到一处有发夹弯的山崖，而在那里还有另一队突击战士，不过他们却并不向我们攻击，而是正在和山上的士兵作战。我当然不会理会他们和谁战斗，总之挡我去路者死。

我又撞倒了好些突击战士，而吉普车也驶到一处被岩石堵着的通道，我俩惟有弃车而行。

[illegible]间，[illegible]一点也不悦目。只见许多士兵的尸体横七竖八地倒在地上，而他们的死状也令人惨不忍睹。我在一名倚着货柜的士兵尸体旁拾到一个光束炮以及一些专用电池。

前方是一个山崖，也是刚才我们驾驶吉普车时经过的地方，在那里的桌上我找到一份报告书：

调查报告＃39

"SIRO"地区是强化战士们的藏身地，同时也是他们的生产工场。我们会继续调查"SIRO"地区，看看能否控制这里的机能，但必须在强化战士行动之前完成……

再遇SOLUS

看完报告后，我们沿着右边山壁通道前进，在一些呈扁平状的岩块中穿行时，却又碰上两名难缠的强化战士及一名突击战士，我和雅力丝便合力将之收拾。

通过山道见到远方有座铁桥，雅力丝道："停下……那条桥已经断了。"

不过我还是继续往前走，到桥附近发现有另一[illegible]的建议[illegible]桥[illegible]的话[illegible]

[illegible]车后[illegible]驾[illegible]桥面[illegible]实在可想而知，对正[illegible]跑方。

终于我猛踏油门驾车冲向桥去，可是[illegible]料，吉普车未能飞往另一边桥头，[illegible]我[illegible]：“跳吧！”[illegible]立即[illegible]跳（注：当车飞出桥头后画面会显示跳跃按钮[illegible]下后主角就会跳离吉普车）。

跳车后我勉强攀着对面的断桥，终于[illegible]对岸，可是却听见雅力丝发出惨叫声，回头[illegible]见她的踪影，难道她失败了？我实在不敢相信[illegible]事实，心想之前她能数次成功脱险，本次理[illegible]题，可是等了良久未见她出现，我只好无奈[illegible]

[illegible]我独自向前走着，[illegible]一个观测站以及远处一[illegible]名状的巨大生物骸骨外，还见到曾令我吃尽苦头的SOLUS，[illegible]已经昏倒，也不知应该高兴还是担心。

至于SOLUS并未向我攻击，反而问道："问题，为何这位女性会有那样的举动？"

我当然不会回答他，并向对方拳打脚踢，企图从他手上救回雅力丝。可是[illegible]起[illegible]骸骨的肩上。

[illegible]不安，需要答案。问题……[illegible]雅力丝消失在我的眼前，至于那具骸骨也受不了SOLUS的行动而倒下，差点把站在其下的我压个正着。

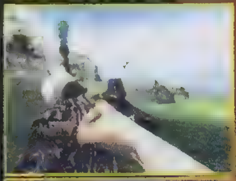
[illegible]在是不可能，[illegible]走回[illegible]份报告书，于是拿起来阅读：

由：SITE ZERO调查组

通知：木乃伊调查暂时停止

木乃伊的身体较预期的脆弱，遇到地震的话很有可能倒下，所以调查要暂时停止，禁止任何人接近木乃伊半径20米以内，也会放弃回收此处的器材和文件。

闯过重重围困



在木乃伊（巨大骸骨）的左手边有铁桥供前进，沿路前行又听到军方的通话："ROMEO 115联络DELTA 2，我们发现维珍丝姬位于你们那区，找她出来。"另一方回答："DELTA 2，明白了。"

我继续向前走到一个小山崖，需要跃下去，如此我便没有回头路。前方除了有绿色防护罩通道，赫然还有两名突击战士与灯泡怪物，我便先用机关枪收拾灯泡怪，然后冲上前对付突击战士。

通过绿色防护罩，发现竟到了一处能看到海洋的山崖，沿途前进却看见三名突击战士，我便小心地各个击破，也可利用他们遗下的能量补充自己的体力。

我沿着岩壁前进，在受到破坏的货柜旁见到一具士兵尸体，也拾到一个光束炮的电池。

继续往前走，竟发现前方有两名强化战士及三名突击战士在看守，我知道若被他们包围的话便没有机会，所以决定再施以各个击破，首先贴着岩壁走，然后向离自己最近的强化战士射击，引他独自上前来。

将他击倒后，就要到右边用枪射击守在近海[illegible]他到[illegible]前战斗时，要选择有遮[illegible]被那里的[illegible]从旁偷袭[illegible]名强化[illegible]也可选择避开其他[illegible]因为突击[illegible]不会对主[illegible]不舍。）

[illegible]走到山崖的另一边通道，又听到军方通话："DELTA 2联络ROMEO 115，已经发现目标，正向着升降机进发，想不到她能到这里来！"ROMEO 115只是冷冷地下命令："搞下她。"

我往前一直奔跑，到达了一个山丘，当看见远处有冒着黑烟的铁桥时，竟又听到一种熟悉的嘶叫声，原来这里有两名隐形战士，令我猝不及防着了道儿，还好最后能将她们击倒（注：其实玩家只要贴着左或右边的岩壁移动，就可以避免与她们交锋）。

新敌人超强化战士

我终于走到铁桥，其另一端设置了多个作为路障的货柜，而那里还出现了新面孔——体型比强化战士更健硕的超强化战士，他的行动虽然不算敏[illegible]然而耐力奇高，我经过好一番战斗才能把对方[illegible]当我稍松一口气时，却又看见另外两名超强[illegible]士，惟有再抖擞精神应战（注：超强化战士全部共三人，由于超强化战士体力极高，所以若同时碰上两人以上的话绝无胜机，因此在遇到第一名时先稍微退后引他上前，如此才能施以各个击破，需小心他伸臂后会向前冲，被撞到会受到很大的伤害，打倒他后遗下的能量球可补满体力）。

[illegible]不容易将三名超强化战士消灭，也到达他们身后的[illegible]一群怪虫在等待。收拾怪虫后我发现这里的研究员已经死去多时，[illegible]起桌上的两份报告书阅读：

调查报告＃56

自然公园内的气温由人工太阳来作调整，由地上派去测定。NEXUS位于湖的正上方，与人工太阳重叠，NEXUS说不定也和管理自然公园有关系。

调查报告 #170

经过年代调查，已知道SITE ZERO大约在4亿年前于此地出现，那时可称之为地球最初出现的森林，主要是由羊齿植物构成。SITE ZERO内所有的植物全是羊齿植物。供考虑的可能性有两个：SITE ZERO内的植物是从地球最初的森林运进来，又或是地球最初的森林是由SITE ZERO内的植物运出去……

看完报告后，我便朝左手边的绿色防护罩前进，通过后走到山道中，沿路发现有两名突击战士正在和军方士兵交战，我便先上前收拾站在后方的突击战士，并等待下那名突击战士将士兵收拾后，才来个渔人得利，不只省去不少战斗，还可在士兵尸体上回收弹匣。

当我快要走出山道时，又截听到军方的通讯："DELTA 2联络ROMEO 115，我们即将到达升降机。"

ROMEO 115道："这里是ROMEO 115，若有需要你们可以射杀目标，但千万不可令光盘破坏……明白吗？"

DELTA 2回答："明白。"

这时我也穿过通道所设的货柜，并且听到前方有机关枪扫射的声响，原来军方竟在升降机前设置了多个机关炮碉堡，由于敌人火力极猛，因此我便以手榴弹先作扰乱，然后冲出去以岩石作掩护，再用火箭炮给予致命一击。

击破第一个碉堡后，我发现前方有一辆吉普车，但是它的附近也有第二个碉堡，所以我放弃驾驶吉普车，决定采取旁敲侧击作战，毕竟我单枪匹马要对付那么多敌人终究不利。

再见，史提芬妮亚

我沿着右侧的岩壁前进，避过了不少战斗。当我到达前方建筑物附近的碉堡时，看见有一部军用直升机降落到前方青白色的建筑物内，同时也截听到军方的通话："DELTA 2联络ROMEO 115，我们已经取得光盘，但升降机已启动。"

ROMEO 115回答："明白，保[illegible]有一[illegible]"DELTA 2回[illegible]

这时我已经走到建筑物之前，在那里有士兵使用火箭炮。收拾他后我便走进建筑物正面的绿色防护罩，通过后发现到了一条透明蓝色的桥上，并看见前方高处有人在，我走近到其下方，听见一个女声道："你能保证我的安全吗？"

但另一人却没有回答，接着听到女声惊疑[illegible]地问道："你在做什么？"

跟着听到一个男声："你走到那边……[illegible]去。"

女声更惊恐"你想做什么？我已经照你所说将光盘交给你了！"跟着听见挣扎声，那女子又道："不！停止！求求你！停止！求求你呀！"然后看见那女[illegible]下。

我欲救无从，结果那女子被摔个脑浆涂地，我定睛一[illegible]竟是曾有一面之缘的史提芬妮亚，这时听到军方通讯："目标已[illegible]了。"ROMEO 115道："明白，去封锁升降机。"

我在史提芬妮亚身旁拾[illegible]号匙卡，想不到已经头破血[illegible]站起来，并摇摇晃晃地用[illegible]道"噢……我的头湿了一片。"

当她看到手上的血才显出惊恐的表情："什么，不……我只是想继续我的研究而已……"

接着我也不知道她是否对我说话，她道："对不起……请原谅我……求你……不！"说到这里其身子已经摇晃，"我不想死……"但大量血液已自她的头上溢出，终于返魂乏术。

我带着无奈的心情从建筑物正面的门离开，然后沿着建筑物右手边前进，在前方却碰上军方士兵的抵抗，我只好以手上的火箭炮来个一网打尽，在士兵尸体上也得到不少补给品。

绕到建筑物之后发现一个观测站，除了找到有不少回复体力的补给品外，还

在桌上发现另一份报告书：

由：SITE ZERO调查组

通告：外警部不许进入

有地震与落石，暂设平台与扶手部分已损坏，SITE ZERO外警部通行，SIRO地区行走路线暂时封锁，停止进入直至得到上级管理人的许可。

徒手攀登峭壁

我走到建筑物背后，发觉那里的山壁及通道在施工之中，而那里的门需要使用匙卡开启，还好我之前已取得3号匙卡，因此顺利进入。

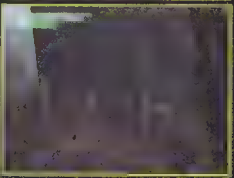
开门后发现有一条颇为幽暗的通道，我仅能靠两旁微弱的灯光为自己引路。当我接近通道出口时，突然又收到军方通话："赞灵你听到吗？不用担心那枚光盘……你在他们发动核攻击前还有时间离开，开始停止SIRO的活动，我们正深入SIRO的内部。"我记得赞灵就是先前碰到过的军人。

走出通道后我发现自己身处一个巨大的峭壁之上，对面则是个大空洞，沿着峭壁有人工所做的平台及栏杆，然而正如之前的报告所指，那些供行走的平台已经七零八落，一个不小心随时会摔个粉身碎骨。

我顺着道路往左手边走，在前面首先遇上灯泡怪。当我攀跳到前方较高处的平台时，却遇上岩石坍塌，还好我距那里还有一点儿距离，才不至被打个正着。我待岩石落完便拾取地上的机关枪弹匣，然而却注意到前方竟然没有路！幸好我回头时发现上层有已断的平台，于是助跑攀跳上去。

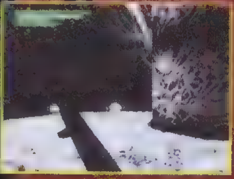
接下来我一直沿路[illegible]层进发，[illegible]大的平台时(没有女研究员尸体)，却发现没有路走，[illegible]伸出[illegible]的钢材，[illegible]去。[illegible]上层[illegible]对面[illegible]水泥地有怪虫，于是以枪械收拾。

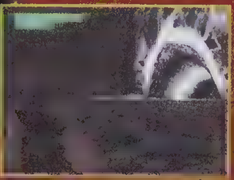
特别的升降机



助跑跳到水泥地后，于尸体旁拾到一些干粮及[illegible]水，然后继续找前进的路，想不到本次竟要往下跃，在水泥地角落缺口处往下看见到一层有平台，我吸了一口气后便跃下，还好我这个决定并没有错，着地后转身便见到通向内壁的道路。

走过通道后会到达另一边的峭壁，那里又要靠不太稳定的平台前进，我走到转角处留意到右手边有个供落脚的平台，不过地板上却有什么在蠕动，于是尝试投手榴弹对付，原来那是怪虫，它们也被手榴弹的爆炸一扫而光。





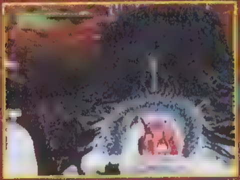
我跃到平台上由左手边伏下爬过矮通道，然后越过探射灯到旁边通道，再攀跳上高处的水泥平台。沿着平台不断往上攀跳，终于找到一条像样的铁梯，我沿路前行走进峭壁内部通道，在那里的右手边有楼梯通往上层。

我终于见到之前军方所提及的"升降机"了，那其实只是一组不断出现的自动上升平台，我看准了下个出现的平台一跃而上，然后抬头留心上方的状况，发现升降平台到某处就会回收，所以当它停下时便跳到右手边的连接平台去，往前走不久又有另一组升降平台，乘上后很快就到达顶部。

我往前走，发现那里有一个类似入口的通道，然而在它前面却有多名超强化战士及突击战士在看守着，由于寡不敌众，于是我再次采取避而不战的策略，靠右边的墙壁前进，当接近入口时便一口气跑进去，成功将对方摆脱掉。

© 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.(图为开发中画面)

进入强化战士巢穴



我避过那些战士们的耳目，便沿着路一直前进，当我爬过一条矮通道后，便又到了一处豁然开朗的空间。那里有着橘红色的天空，而中央则是一座类似发[illegible]上[illegible]还有像火箭的东西。

[illegible]听见军方通话："已经到了SIRO的深处。"[illegible]"[illegible]留心那些强化战士。"

我绕到那建筑物后方，发现里面摆放着许多仪器，同时也发现一名士兵的尸[illegible]。忽然[illegible]些灯泡怪袭击，战斗后我在尸体旁[illegible]药，然后便走进那像火箭发射器的[illegible]。

建筑物里是一条垂直的通道，[illegible]么多，沿着垂直通道旁可供步行的凸出平台[illegible]地往下层进发（注：玩家必须看清楚下层的[illegible]跃下，否则很容易跌死）。

在往下跃的途中，不时遇到灯泡怪，好[illegible]地，发现前方有通道，但随即看见从通道地[illegible]两个容器黏在天花板上，还跌出两名强化战[illegible]时我发现这层有三条通道，每当经过时都会[illegible]士出现，眼见硬碰没有胜算，只好逃跑，终于[illegible]现三条通道其中之一的尽头有出口前往下层[illegible]下层通道位于刚着地的出口往右走的第一条[illegible]士看守的通道中，跳下去后就可摆脱那些强化[illegible]。

跃下后随即看见有些怪虫，连忙用机枪[illegible]们。收拾掉怪虫后，我才察看通道的情形，那里只有中间有道路，两边天花板则有不断来回移动的输送台，左手边有容器，转至右边却没有，显然那些强化战士是由这里被运往橘红色的管[illegible]。

[illegible]

又到了有强化战士出没的通道，本次去往下层的通道位于出口背后（也是由突击战士看守），我自然不与之缠斗，迅速摆脱跃下通道去。

[illegible]条垂直通道去。[illegible]次出口迎面的通道是由突击战士看守，所以我也放心与其对斗，打倒他们后利用其遗下的能量回复体力，接着往右手边走到另一条通道，那里由隐形战士守着，因此我不与之硬碰，直接跃下通道去。

军方形势告急

在下层输送通道中又有怪虫，幸好我已有备而战，然后又乘输送台去往第四条垂直通道。我刚到达通道，迎面就来了数只灯泡怪，而后[illegible]本次通道的每个平台都有一定的距离，所以[illegible]助[illegible]放）。

到下层后发现这里只有一条通道，该处有四名突击战士出现，因此我也决定走为上计，直接往下层的通道跃下。到下层输送通道后，发现本次有灯泡怪，我于是先用枪收拾它们，然后才乘输送台往第五条垂直通道。

这个垂直通道意外地高，途中更有不少灯泡怪伏击，好不容易着地，我竟听到赞灵与我联络："听见吗？……这里的敌人攻势更加激烈！高尔，快来帮手！快赶过来！我试着阻挡他们一会！"

底层只有一个出口，我沿着道路前进，途中发现士兵尸体，并拾到干粮补充体力。这时通道里不时传来强烈震动，跟着会到达一条两边墙壁画有[illegible]异图案的通道，途中遇到不少灯泡怪，通过该通道后会到一个呈圆形的巨大空间，中央有一个高台，上面有一些管状物，而此空间有不少通道，可是全部都是红色防护罩，因而无法通行。

这时我听到赞灵与我通话："高尔！你在哪里？我们无法再支持了！"

我继续前进，这时却看见中央的管状物竟射出一名隐形战士，我也不作多想，立即上前把她击倒。这时我留意到前方其中一扇红色防护罩前设置了大量仪器，于是便朝那方走去，谁知这时又射出两名隐形战士，加上发现仪器那边也有敌人，所以我决定各个击破，先收拾眼前的两名隐形战士。

打倒隐形战士后，我来到仪器附近，[illegible]有一名超强化战士[illegible]护[illegible]突击战士，所以我先引超强化战士远离[illegible]后才收拾突击战士（注：[illegible]干掉超强化战士和两名突击战士方能继续前进，但若不理那些隐形战士则会形成被围[illegible]窘境，[illegible]超强化[illegible]士对付[illegible]法与之前[illegible]桥上[illegible]同）。

当突击战士被打倒后，仪器前的防护罩[illegible]由红色变成[illegible]色，如此就能通行。走[illegible]通道后我又分别碰上三名突击战士，消灭后一直往前走，会走到SIRO的另一边垂直通道最底层，在那里通过通话机听到赞灵的说话："高尔！装置被他们破坏了！我们无法阻止NEXUS那些火箭了！"

这时我在底层又遇上灯泡怪，收拾后便从地上士兵尸体旁拾取大量补给品。

接下来我需要沿着那些凸出的平台不断攀跳上去，朝垂直通道的上层进发。同样地在到达上一层时都要经输送台前进，并且尽量避免与通道上的强化战士硬碰。在通过第三条垂直通道时，又听到赞灵的说话，他吆喝着："可恶！他们没完没了……不行！他们朝这边来了！攻击！攻击！在后面！小心！"在说话间听见枪声和士兵惨[illegible]于耳，未几便静了下来。

当我通过第四条垂直通道时，整个地下都在震动着，并且传来警报声。而到第五条垂直通道时，下层有一处需要我作出大跳跃才能到达的踏脚位置

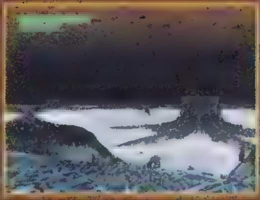
强化战士火箭升空

好不容易再见天空，却发现那里有SIRO的另一个发射台。在火箭发射台里竟见到赞灵身受重伤依墙坐在地上，他道："高尔……不行了，我是惟一生还者，现在余下的选择，就是毁灭NEXUS……但我认为……这可能……已太迟了……"说罢他也咽下最后一口气。

我绕过发射台到另一边去，在那里见到更多惨死士兵的尸体，在其中一具尸体旁拾到干粮。当我走到高台上时，突然背后传来巨大声响，回头便看见分布在各处的火箭陆续升空。同时我也听到军方的通讯："ROMEO 115，这是CHARLIE 2，有大量类似火箭的东西从地底飞出来！实在难以置信！"ROMEO 115问道："CHARLIE 2，可否说得详细一点？"

[illegible]："天空上满是火箭！他们是什么[illegible]在空中分解[illegible]什么[illegible]强化战士！[illegible]不得了[illegible]整个世界都是那[illegible]士[illegible]接着便[illegible]了[illegible]ROMEO 115便问道："CHARLIE 2回答！？"

[illegible]



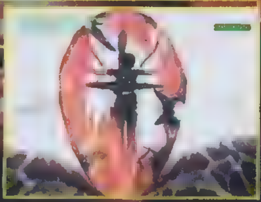
有太多敌人！CHARLIE 2 联络 ROMEO 115，我们现在需要紧急增援！”

这时我看见本是红色的防护罩已变成绿色，同时又在通讯器里听到一男子的声音道：“各位……对不起……我们失败了，作战已告失败。”跟着有另一人慌张地道：“什么！上校！请把枪放下！”可是还是传来枪声。

接着听到 CHARLIE 2 问道：“ROMEO 115，发生什么事？”另一方答道：“这是 [illegible]”可是 CHARLIE 2 [illegible]：“畜生！他竟然逃避自己所弄的烂摊子！”

[illegible]沿路通过多道绿色防护罩，发现尽头是红色防护罩，按下白色的凸起物后护罩便消失。那里是个一望无际的空间，我顺着圆形的平台不断跳跃前进，最后跳到一个有点像巨爪的圆台。

GAME OVER



在那里的容器中发现遭 SOLUS 所掳的雅力丝，只见她身上多处是伤，显然受到虐待。我怀着激动的心情按下容器的按钮，雅力丝便跌在地上。伏在地上的她挣扎着道：“戴力……逃走……”

此时我背后传来说话声：“留下那女性，货物。”只见 SOLUS 站在圆台的正中央，我看见他便怒火中烧，冲上去向他挥以老拳，谁知 SOLUS 一手捉着我的拳头道：“你准备好了没有？”说罢他一手将我推倒在地上，我连忙爬起来与他对打。（注：此战主要靠玩家的连续拳脚作战，每当对方捉到主角的拳头推倒地上时，他会上前攻击，所以最好先退后回避，待他攻击后上前挥拳。当 SOLUS 被击至[illegible]开时，多半会[illegible]，这时最好先向左右[illegible]移动避开，之后才上前进攻。）

我终于将 SOLUS 打倒在地，对方却神定气闲地道：“还未完。”然后他一个弹跳便再站起来，并且身体泛起白光，对我道：“第二回合！”

[illegible]攻击，岂料对方[illegible]一个[illegible]，已经被他打[illegible]步走[illegible]分毫。

眼看 SOLUS 慢慢走过来时，听到军方通讯：“总部联络 DRAGON 12，实行‘NO RETURN’作战。”

此时我见到雅力丝出现在眼前，SOLUS 问道：“……你做什么？”雅力丝没有回答，只是举枪向对方猛射，射毕便挥拳相向，可是对 SOLUS 完全不构成伤害。

同时又听到通讯问道：“这是 DRAGON 12，请重复指示。”对方道：“DRAGON 12，我重复，立即实行‘NO RETURN’作战。DRAGON 12 你听到吗？”

这时 SOLUS 终于也受不了雅力丝的缠扰，于是向她拳打脚踢，雅力丝结果被打倒在地上。此时我也听到 DRAGON 12 答复：“明白，现在立即实行‘NO RETU[illegible]怎么会发展到这地步！”

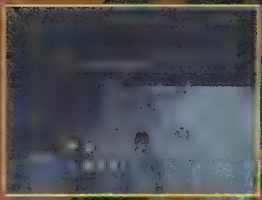
我又看见雅力丝站起来，但仍然被 SOLUS 所蹂躏，更[illegible]道：“没用。”雅力丝挣扎着爬到我面前道：“这一[illegible]是我的[illegible]，但至少……至少还有希望。”

我看着雅力丝，痛苦地感到自己的无力，想不到雅力[illegible]话：“……不要这样看着我，你要做的事才刚开始而已。”[illegible]“戴力……你一定要救我们……救我们。”说罢她留着泪倒在我的怀中死去。

[illegible]地道：“不可能……游[illegible]结[illegible]”[illegible]一枚核弹飞到这里插在地上，上面写着“GAME OVER”，然后便发生大爆炸。

现实与梦境

核爆既然发生，我岂不是要死了？可是我却觉得自己并未死去，我到了一个漆黑的空间，有无数光束在飞舞，还看见类似萤光幕的电脑映像，以及显示“解除连接”。然后那些电脑显示便消失，又发生以前的视觉扭曲现象，并且再次见到那只神秘的黑白纹猫，当它转身远去后，接着便变成一片空白，仿佛自己进入了时光隧道之中，一幕幕曾发生过的景象重现眼前。



面前回复一片漆黑，听见一些隐约的说话声：“已切断了记忆扫瞄器……他成功通过那些‘幻[illegible]’。”另一人道：“我希望如此。”

这时我终于又看到东西，眼前还是那种电脑屏幕映像，其后还有似曾相识的小天使像。同时听到有人道：“……看！”“唔……太好了！”

[illegible]有人[illegible]

当我坐直后看到更多的研究员，他们都向我鼓掌，实在令我一头雾水。刚才的黑人研究员走到我面前道：“我们要多谢这部史提芬妮亚的试作品，它令我们重燃希[illegible]

这时满腹疑团的我问道：“我之前是在做梦吗？”[illegible]方却道：“我也希望是做梦，戴力，你要保持冷静地听我说，你在那场战斗中失败了，雅力丝也死去……那已经是很久以前的事。”

研究员的[illegible]令我更加如堕云里雾中，对方续道：“我们[illegible]次体验那些记忆。”岂料当他说到这里时，我却看见远处玻璃窗后房间左手边的门打开，多名突击战士走了进来，他们更朝玻璃窗射击，其中一名研究员喊道：“他们来了！”还好玻璃丝毫无损，那些突击战士便由另一边通过。

令人疑惑的报告书

此时我身处的记忆扫瞄器玻璃罩缓缓打开，但双手仍然被锁着，而突击战士已杀到，那些研究员便惨遭屠杀，当我回复行动自由时，那些研究员已全倒在地上，我转身发现房间内有两名突击战士，于是上前把他们击倒（注：这时主角回到现实世界，因此画面上再没有体力及超能力棒显示，同时也不会有锁定目标标记，要看的话必须按 START 暂停）。

[illegible]走到那黑人研究员[illegible]息：“这就是他们所说的[illegible]一定是[illegible]了，我[illegible]他[illegible]。

[illegible]时我[illegible]有时间[illegible]“梦[illegible]”困着一群小孩子的房间，而我所处的容器正是史提芬妮亚所[illegible]仍然盘旋于我的脑中，可是却没有人可以解答这些问题。

我沿路前进，走到以前曾“到过”的有许多床铺的房间，那里竟有五名突击战士和强化战士，此战看来无可避免。于是我冲上前先对付落单的突击战士，利用一墙之隔为自己制造更多对付敌人的时间（注：此战可先集中对付强化战士，并且在敌人死后出现红能量时立即用来回复体力）。

收拾掉所有战士后，我发现桌上有一份报告书，于是拿起来阅读：

紧急通告：

对付强化战士镭射炮部队的防卫线已崩溃，敌人已经入侵第4终点站。β计划的受验者前往 E 地段，以阻止更多的敌人入侵。以下是给予各人的指令。

受验者 12：亚尼斯特

死守第 7 通道，阻止敌人入侵。

受验者 15：安德鲁

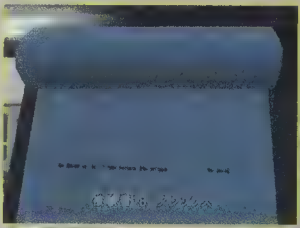
防卫着非战斗员居住区。

受验者 16：艾里奥特

排除第 6 通道的敌人。

受验者 18：雅力丝

引导生还者前往 K 地段。



当我看到报告书最后一页，被那里的名字所吸引，就是“雅力丝”，她在这里竟是β计划的第18名受验者，但依我当时的记忆β计划还是在开始的阶段（那些困在一个房间内的小孩子），难道两者并非同一人？

事实之全部

[illegible]一边的门前进，沿路一直走[illegible]已经面目全非。到下层发现地上有机关[illegible]卡式录音机，连同其旁边及机内共有四盒录音带。在好奇心驱使下便按动听听其内容。

我听出说话的人是格连："这是录音带4……重复，要对付SOLUS，事实上……"[illegible]"什么！？那些畜生！强化战士[illegible]近，我会前往中央处置室。戴力请你在'摇动返照现象'发生前立即到那里去！[illegible]

[illegible]录音带。又听[illegible]在'什么时代'，以及发生了什么事……"

"当我们发现你时，你的记忆完全被破坏，而且处于昏迷状态。我们便使用记忆扫瞄器来企图修补你的记忆。记忆扫瞄器是一部能读取记忆的机器，并且给予一些指令——那是史提芬妮亚·维珍丝妲所[illegible]被读取的人会重新体验过去发生过的事，并分辨不出那并非现实……就像做梦一样。"

[illegible]戴力？[illegible]一切被我们称之为[illegible]体验[illegible]部都是以前发生过的事。

[illegible]录音带1结束，我便立即换上另一盒。"录音带2——[illegible]记不记得一只猫……那些其实全是[illegible]

[illegible]幻觉[illegible]闯过那些'幻[illegible]些幻觉不合逻辑，但对体验[illegible]

[illegible]'幻觉'，但那是不可能的，因为我看不到那只猫，每当发生'幻觉'时那只猫必定会[illegible]

时间滑行

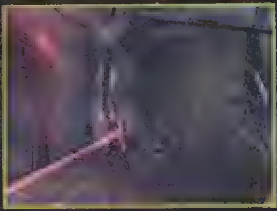
这时录音带2结束，我便换上下一盒。"录音带3——你一定已经见过我们[illegible]强化战士所统[illegible]。距离你的记忆已经有十五年时间[illegible]年的核爆所产[illegible](TIME SLIP)到现在，超越了十五年的时间，没有人知道发生时间滑行的原因[illegible]但我根据你的案例作出推论，这个现象可能是由强化战士的护盾以及核能量所产生的反应导致……这个效应令时[illegible]"

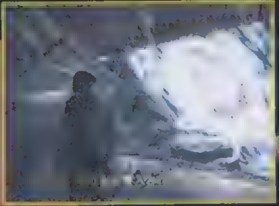
[illegible]

戴力，[illegible]计划成立以来，我一直在想[illegible]那些强化战士会消失，但在这个时代的我们又会发生什么事呢？与之一同消失吗？又或是两个时间轴同时存在？我不清楚，我实在不敢肯定……但我认为不管结果如何[illegible]这也是为何我们[illegible]托到你的手上[illegible]

[illegible]录音带[illegible]的播放也完毕了[illegible]战士作战的能力。

重遇雅力丝





我怀着不安的心情由刚才倒下的书柜方向前进，通过以前史提芬妮亚离开的门，沿路一直走会遇上三名强化战士，我决定不理会他们，直接走到通道尽头转角的门去。摆脱三名强化战士后，我却在一条[illegible]下方的[illegible]女声语带悲伤地道："求求你[illegible]尼斯[illegible]求求你[illegible]"跟着只听到女声在[illegible]

我循声走去，在走廊尽头竟看见了不可能见到的人，她就是雅力丝。只见她站在一具男性的尸体身边，我估计那就是她口中的亚尼斯特，然而，她不是已经在十五年前被SOLUS所杀吗？但对方见到我却仿佛看见陌生人，举枪指着我喝问："你是谁？"

见对方不认识我，我还以为自己认错了人，于是反问道："你又是谁？"

对方过了一会终于把枪放下，"[illegible]认识你……"说着她转身掩面抽泣，然后[illegible]是雅力丝，你是戴力·高尔……对吗？我[illegible]过你的事，你……终于苏醒了过来。"

这时[illegible]边道："戴力……在附近应该仍有生还者[illegible]

[illegible]雅力丝[illegible]启前方的门[illegible]通道而行，沿途见到不少研究员的[illegible]到一处[illegible]走廊[illegible]两人走[illegible]战士后走过有一块大[illegible]终于是自己而并非[illegible]发出警报声，走到通道尽头拾到火箭炮弹药，并看见前方有一[illegible]上前对雅力丝道："他们(强化战士)一定是从这里进来的。"原来那就是在SIRO发射[illegible]化战士的火箭。

绝望的未来世界

我走进火箭中，内里有许多层，我便攀爬着走上去，到顶部发现原来通往地面街道，但远处却有四名强化战士在。由于敌人太多，我决定避重就轻，快步越过他们，走到其身后右手边小巷，并转身通过倒塌石柱下的通道摆脱对方。不过在通道另一边却有大量的怪虫，我于是举枪将之消灭(注：此段[illegible]你不用等待雅力丝，避过敌人后她自己会追上[illegible])

当我通过另一边小巷时，刚好看见一名持光束炮的士兵被远处的突击战士所杀，我连忙冲上前将之击倒，在街口转角处又发现另一名突击战士[illegible]雅力丝却被什么东西吸引着视线，她道："有人[illegible]"原来前方大厦有人使用激光炮在作战。

我们沿路往[illegible]走去，途中我从一名士兵尸体旁拾到光束炮(之前被杀的士兵[illegible])[illegible]在高地打倒另一名突击战士[illegible]雅力丝却叹气道："我，看来不[illegible]"

我们从有灯光的通道进入后[illegible]来到大厦内，到三楼开门后[illegible]拾怪虫，然后到达一条中间已倒[illegible]雅力丝飞快地踏着墙奔[illegible]这技巧，还好我发现右[illegible]花板有水管，于是攀着它爬[illegible]

进入[illegible]的房间内，[illegible]的药柜旁找到一罐汽水[illegible]

墙到隔壁，才发现刚才射击楼下突击战士的原来只是由电脑控制的自动光束炮。雅力丝便失望地摇头道："没用……这里没有任何生还者。看来世界哪里都是一样，留在这里也没有用，我们继续查看。"

我从地上拾起光束炮能源箱后，便由窗口走到外边的凸出物，沿着它跳到隔壁的房间去，会发现另一枚火箭，本次要沿着它朝下层跃下。到底层是研究所其他地区，一直前进终于到达以前格连为我注射高浓度[illegible]LANGEN的中央处置室。

救世主诞生

甫进入我听到有人在咳嗽，雅力丝便问道："什么人？"然后看见一人缓步从仪器后现身道："你们来了。"雅力丝喜出望外地道："格连！你还活着……你还好吧？"

不错，在中央台上的正是格连，但他已经变得很苍老，毕竟我上次见到他已经是十五年前，但如此说来为何雅力丝却不会衰老呢？我走到格连面前，他摇摇晃晃地走着，却被仪器的电线绊倒在地上，这时雅力丝也走到台上。格连挣扎着想站起："戴力，可否扶我一把？"

我上前扶起格连，他显然已经老得站不稳，差不多全靠在我的身上，他道："[illegible]还不[illegible]还不是时候，我得[illegible]一个注射器，[illegible]级发达[illegible]药剂。"说着他把两种液体混合。

可是这时研究所竟发生强烈震动，令原来已站不稳的格连一个踉跄，[illegible]手上的注射器摔到我右手边远处去。同时研究所响起警报，并见到左上方二楼有四名强化战士出现。倒在地上的格连道："戴力！用那发达加速药剂。"

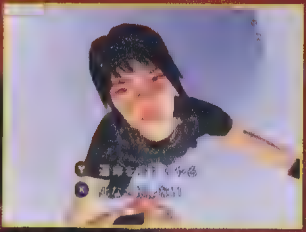
我走到本应是注射器掉落的地方，却发现那里的通风槽穿了洞，注射器掉到下方，我惟有走到另一边跳进槽中找寻。找到注射器后便立即向自己注射，注射后我体内便涌出澎湃的力量，并冲破通风槽盖一跃而起，竟然能跳得比过去更高。

回到上层，雅力丝也被我的行动所震摄，仍倒在地上的格连道："我们的救世主终于诞生了！"

我可没有闲着，立即上前对付那些强化战士，这时我也获得新的力量，就是可以象 SOLUS 那样[illegible]人[illegible]可以绕到对方身后猛攻[illegible]力量已经到达巅峰，但是此战一点也不容易，首先那招慢动作只能用两次（同时按下左和右[illegible]会留下能量球，幸好超能力[illegible]敌人[illegible]打，被包围的话必死无疑。[illegible]人，余下两人[illegible]中[illegible]再施以各个击破，受到两名以上敌人夹击就先逃跑再伺机攻击）。

[illegible]又出现三名超强化战士，另外还有一[illegible]战（[illegible]战斗，[illegible]超强化战士由于行动比较慢，所以可采取游击战术，先由雅力丝引开其中一至二人，自己则跑[illegible]球遗下，如此余下的两人就好办多了，[illegible]四次才能击倒，要注意若战至[illegible]要再战刚才的四名强化战士）。

摇动返照现象



好不容易，终于把所有的敌人收拾，我却觉得自己突然不受控，被一股白光包围着，并且半身悬空。雅力丝问道：[illegible]出什么事了？

格连道："是'摇动返照现象'！退后些[illegible]，否则你会[illegible]丝稍微退后又上前来，格连惊恐地道："你在做什么？"

雅力丝对[illegible]又何前去[illegible]你拯救世界呢？"跟着她转头问格连："你说对吗？"

格连跪在地上道："但若你前去……你会死的！"雅力丝却义正词严地道："不过却能拯救未来。"

"雅力丝……"格连也不知说什么好，雅力丝这时跪在格连面前问道："请告诉我一件事，我应该怎样做？"格连道："首先……你要在过去与我会面，并且要救戴力！"

"明白了！"雅力丝站起来，格连对我道："戴力，雅力丝会被 SOLUS 所杀，而你一定要改变这个命运！去吧！去拯救世界！"

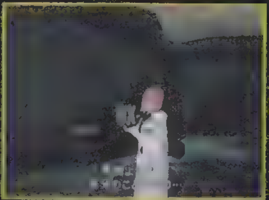
这时"摇动返照现象"开始加速，雅力丝也像我那样被抽离地面，她也飘进白光中与我双手紧扣，然后再次穿过时空。在时空穿梭中，雅力丝对我道："这是我的宿命吗……我将要死去。"我把手握得更紧道："我不会让你死[illegible]"[illegible]的表情："那我们约定了。"

跟着我看到雅力丝被 SOLUS 所杀的倒转画面，谁知这时本[illegible]竟分开了，并且逐渐远去，尽管我俩努力想"游"向对方，然而[illegible]力丝大声喊道："赛力！别丢下我！"

这时我又看到载有大量强化战士的火箭升空，以及黄灵死[illegible]发现雅力丝离我更远，雅力丝道："看来我们会被送到不同的地方，我发誓……我一定会找到你！"

跟着我看到史提芬妮亚被人从 SIRO 上层推下跌死的一幕，而雅力丝道："戴力！我会与你再见！"我终于明白当初为何雅力丝会[illegible]很熟悉，但当年的格连却不知道有她的存在，因为那时雅力丝还[illegible]了，对方[illegible]不会联想到[illegible]来自未来世界，这也解释了她为何有力量与强化战士抗衡。

拯救史提芬妮亚



我终于返回到现实的过去，而那也是雅力丝刚被 SOLUS 掳走的时候。当他离开后，我便重复着在梦中体验过的事。既然要改变命运，我首先要去救史提芬妮亚，当我到达她将被杀害的地方时，由于现在我已经拥有强化的跳跃力，因此可以攀跳到上层去。

上层有多名军方士兵，对方便道："高尔在这里！"我将他们全数收拾，并且回收到不少的干粮。我于军方直升机旁找到生还的史提芬妮亚，她高兴地道："戴力……多谢……多谢你！你救了我一命。我实在太愚蠢……只想到自己……"

然后史提芬妮亚指着我道："那些士兵曾提及你，你打算制止 NEXUS？我不知道你认为自己有何本事……但你是认真的吗？跟我来。"

我跟着史提芬妮亚走到建筑物正面，她站在一座仪器前道："这是直接通往 SIRO 深处的升降机……我可以启动它，我希望我能够帮到更大的忙。"

她向电脑输入指令，前方的门便开启，里面是一个圆形的升降台，我进去后史提芬妮亚帮我把门关上，她道："戴力，我并不想与你说再见，我希望你能成为我研究的第一位受验者。"我便答道："好的，我答应你。"史提芬妮亚道："你可别忘了[illegible]加油啊！"

跟着我便乘升降机[illegible]上移动，这时我听到军方通讯[illegible]吗？士兵并未取得光盘，因此不会有核攻击，现在只有靠我们来制止 SIRO，我们在 SIRO 深处见面。"看来世界的命运开始朝另一方向发展。

升降机终于到达顶层，那里也是先前通过一连串垂直通道后到达的圆形房间，换言之我已经节省了不少时间，同样需要打倒那些突击战士和超强化战士才能令红色防护罩转绿通行。

（待续）

文：V12 原创同盟／小鸟

WE7从入门到精通系列漫谈之三

个人基本技术的综合运用

关于WE7国际版的闲聊

昨天拿到《WE7国际版》的完美球衣补丁版，急不可待地上机试了试，果然不错。新的补丁主要更新了各支球队的队服和个别球员的发型等，队服都全是最新的，巴西、韩国等NIKE制作的球队服装都在后背上部加上了醒目的广告标志；喀麦隆队的球衣也变成了最新的紧身式，肋部依稀可见三条爪痕；中国队的球衣了也有最新的细节上的变化；荷兰队的球袜红的耀眼。对了，另外还有球场边的广告，不再是单一的KONAMI，而是换成了Play Station 2和其他一些合作公司的真实广告，场面变的更加真实了。

纵观近年来"《WE》系列"实况足球的发展与变化，不难看出它走的是一条强调真实、强化细节的路，有些玩家笑称，如果取掉球员头上的"1"和"2"，简直就是现场直播嘛。这样讲虽然有些夸张，但足见《WE7I》对比赛节奏与画面设计的功底，也能说明大家对该游戏的认可与热爱。

近日，世界三大电子竞技赛事之一、法国著明的竞技营销公司Ligarena去年创立的Electronic Sports World Cup，暨电子运动世界杯已成功登录中国并与央视五套合作，拟在我国部分地区选拔选手参加ESWC2004的比赛。特别是第一次在我国举办PS2平台的实况足球PES3的选拔，对广大TV game的爱好者无疑是个天大的好消息，也标志着电视游戏在中国的正规比赛已经开始了。

个人基本技术的综合运用

言规正传，下面来和大家探讨《WE7I》中个人基本技术的综合运用。

前面两期详细谈了"个人有球基本技术的运用"和"个人无球基本技术的运用"，但在实战比赛中，个人技术的运用往往是互相贯穿、彼此连接的，这就不得不提到今天要讨论的话题。

个人基本技术的综合运用就像是一个单词，实际上是由许多个有球或是无球的基本技术动作组成的，而这些基本的技术动作就像是字母，它本身没有任何实战意义。只有结合比赛现场实际，正确选择基本技术动作的运用，合理掌控操作，才能挥洒出美妙的绿茵诗篇。

其实个人技术的综合运用，说是我们平常所说的"踢法"，因为风格和所选球队的关系，大家都有不同的踢法。在我们区区近40人的实况俱乐部联赛里就有以细腻配合见长的拉丁派；有以个人突破见长的巴西派；有拼抢凶猛的北欧打法；有稳固防守、伺机反击的意大利式打法；有长传冲调为主的原英式打法。不能片面或是独立的阐述各种风格、打法的优劣，只能说各有千秋，因人而异。

所以现在只能把个人技术综合运用的一些好的经验介绍给大家，希望对大家的提高有帮助。

后场球员得球后加速冲向边路，L1＋○：这个技术动作只要不是背对传球方向都能做的出来，扯动对方的整个阵型重心，然后长传调中路。直接大脚很可能出界或力量不合适，因为这时候很可能没时间顾及雷达区上的情况。

然后争顶，个人认为争顶是本作细微操作中最细腻的动作，争顶有两个要素，即卡位和起跳。卡位就是要判断球的落点，争取有利地形；起跳则是要判断球的下落时间，争取最佳的时机。这里需要大家注意的就是卡位，由于游戏的设定，队员在争顶头球时的位置是电脑控制的，要想按照自己的预想来跑位，就得利用强制移动。但经常会出现的情况是，你控制顶球的队员强制移动，但由于球在空中飞行的距离、速度、高度等因素太多，有可能甚至将要争顶的球员移出争顶区域，让对方直接得球。这里有个好的方法，就是强制移动与×键切换使用，大家知道无球时单按×键有自动找球的作用，这样一来，即绕过对方球员，又能随时调整对球落点的控制。往往争顶头球的时候，双方球员都在运用强制移动，那就看谁移动的位置利于顶到球了。

球在与球员身体齐胸高度的时候，拉反方向可以直接将球挑过自己头顶，然后转身拿球，动作优美不说，实战中也非常实用。但对做动作的时机要求非常高，稍低一点就变成扣球转身，动作慢而且球远，很容易丢球。那怎样才能提高挑球的成功率呢？一是练习，二是技巧。就是利用R1键停高球，直接将来球停向头顶部，掌握好的在球上行的过程中就可以挑过头顶，动作非常连贯漂亮；就算没把握，也可以在球下坠过程中做此动作，这就是典型的个人技术综合运用。

下来说说传球，队员拿球后传地面球时遇到对方球员卡住路线，可以考虑使用R1＋△挑过对方头顶，或是利用R2横拉球，在拉的过程中直接传球，对方会认为你是要做R2过人，可打对方个措手不及。也可以用R2横拉＋向后方向键做后撤步拉球，对方球员上抢时看准时机传球，也会收到非常好的效果。

底线长传时，有两个方法比较有效，一是突然停球，闪开对方追赶的防守队员，然后直接原地长传禁区内，准确度也会更高。另一种方法就是突破到禁区线附近时就利用R1＋反向小幅度扣球，这时一般对方防守队员不会预判抢球，要是再往底线走，大多数玩家会考虑你回扣传中的。R1＋反向小扣球幅度比较小，速度也慢，对方如果反应快的话利用无球队员的速度优势，还是能挡住传球路线的，而且一般这时传中球员是逆足；这时候可以考虑R1小扣后迅速接R2大扣，继续向底线方向冲，然后轻松传中。

如果传高球，顶球射门的方法和上面争顶头球的方法大致相同，但对身体位置的要求就更高了些。

还有一种综合运用的实用的例子就是控制节奏，运用加速（R1）、大趟球（R1+R2）、正常速度、缓速（松方向）、踩停（双R1）与低重心小步（R1）带球的节奏变化迷惑对方，经常可以做到直线过人或停球突破的效果，现在这样的过人方式非常实用。

说到过人，不得不说R1漏球反追的方法，防守队员上抢进攻队员即将得到的脚下球，进攻队员利用R1漏球后闪开对方防守队员，然后反向迅速追球，形成突破。或是运用强制移动不拿球，直接向身后球滚动的方向冲，但这样的动作过大，容易被对手识破。

下面重点讲一下任意球的进攻与防守。任意球在实战中非常常见，也是运动战僵持时打开局面的重要手段。

任意球得分有两种，直接任意球进门和战术任意球。任意球的设计我认为是该游戏的败笔之一。控制个高的防守球员封堵死角加上按△防守任意球，可以说将任意球的进球率降低到了百分之一。现在只有直接发球挂死角，这还要看门将的状态才能进，大多是打在门柱或门楣上弹入网窝。

所以现在的玩家基本上都运用战术任意球，一传一射或传高球直接顶门是最常用的，但效果都不理想，因为对方禁区防守太密集了。在这里我介绍大家几种好的方法，希望能对大家有所帮助。

对25米以内的任意球，可以考虑用地滚球打门的方法，穿人墙打球门底角，经常会直接破门。或者是地面传给禁区最近的进攻队员，然后快速回传给发球队员，远射。

25米外的任意球，先观察场上形势，不管哪个方向，将球长传给后位防守人少的一侧，尽量掌握力度让球近底线，然后进攻球员摆渡给中路或身后的队

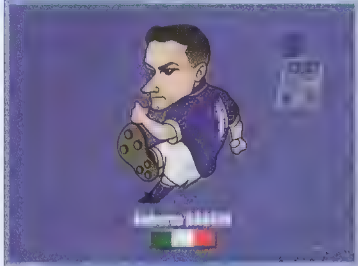
●KONAMI●2003年8月7日●SPG●1至4人玩●CV-ROM●记忆容量1195KB
●6980日元●http://konami.com/●8M记忆卡，DUAL SHOCK2

World Soccer Winning Eleven 7
Text 小鸟 Design Kennie

友再打门，效果非常好，成功率高不说，还赏心悦目。

还有一种方法就是假装瞄准球门，由于距离远，必然要瞄的偏离球门的方向，好“旋转”。然后这时瞄的方向必是对方人墙之外的地方，然后用〇键，大致力度也是直接打门的样子，骗使对方以为你要打门，将附近的防守队员调去堵门，并按△防守任意球。注意距离近的话注意按R2加下，会让球的落点控制在禁区与门距离较远的地带，对方门将这时肯定是已经出击了，只要能抢到点，进球成功率大增。不过这种球的落点不好掌握，对发球队员的能力要求也比较高。需要不断练习才能掌握。

以上只是个人观点，难免以偏盖全，其他玩家若有更好的见解，随时欢迎指教。



我们的风格

——《WE7I》盘带小心得

文：V12 原创同盟／豆腐

《WE7I》在江湖上也出现近一个月了。此WE最新作在江湖上又掀起了一阵腥风血雨！各路高手又在练就自己的独门绝技。一场新的武林争霸开始了……

说了几句废话。呵呵。《WE7I》对《WE7》做了大幅度的修订和进化。最明显的，也是大家争议最大的一方面就是关于盘带！的确，《WE7I》中为了向真实靠拢，大幅度削弱了速度和R2在盘带在过人时的作用，使原来《WE7》的盘带高手一时间无法适应。更有一些好事者宣称《WE7I》就是盘带型玩家弹尽粮绝的时刻！豆腐却不然，虽然刚接触《WE7I》的时候对豆腐这样利用速度和敏捷过人的玩家来说的确是一种近乎残酷的打击！但是在一段时间的研究后，只要适应了《WE7I》的速度变化频率和节奏后，过人便简单了！

追求真实，真实的足球是传带结合！只有在正确的时间作出正确的选择（传球或过人）才能打出接近（豆腐在这用“接近”是想说明游戏只能无限的接近真实而不可能完全真实！）真实的足球！《WE7I》中更强调了在过人后传球。利用娴熟的个人技术吸引更多的防守队员，从而创造空档也是真实足球中必不可缺的一点。

一、不同类型球员的盘带特点分析

个人盘带在对付密集防守、队友被盯死的时候，作用还是非常明显的！下面就是豆腐针对各类球员不同的能力而采取的一些盘带方式。（PS：以下内容只是针对盘带突破而言，其实有些情况是应该传球的。这里只是讲解盘带突破后射门。）

1．30米杀手——技巧型球员的盘带优势和具体应用

技巧型球员。顾名思义，优势自然是纯熟地技术。此类球员的特点主要是以脚下的个人技术来控球，骗倒防守队员来进行摆脱。技巧型的代表就是意大利的斑马王子德－皮耶罗，西班牙金童劳尔，葡萄牙金右脚费戈。象这样的球员主要是利用个人良好的控球技术将球拿住，吸引对手的防守再传空档。但是这篇文章豆腐着重说说利用他们的优势来突破射门！

有优势自然有劣势。这种类型的球员不适合长途奔袭。由于身体和速度的缺陷，在长距离的突破时身体和速度都无法给予保护，容易被防守队员断掉（也就是后劲不足）。所以，此类球员适合在禁区前的短距离范围内进行突破摆脱并射门！现实中劳尔，皮耶罗就经常在禁区前利用娴熟的技术晃过一两名球员射门，一气呵成，干净利落！豆腐认为最典型的范例是2002-2003赛季欧洲冠军联赛尤文图斯对皇家马德里一战中，皮耶罗利用个人技术在禁区骗倒皇家马德里两名防守队员射门得分！（选择这个进球是因为离现在时间比较近，大家还记得！呵呵）

在WE中，象这样的球员由于带球的时候球离身体较近。180度转身或45度变向球也不会离脚太远，不容易被断。此类球员在突破时要多利用R2横移。虽然国际版中R2横移已有所削弱。但是在近距离防守队员出脚的瞬间利用R2横移的效果还是很明显！多利用不定向的变向，小幅度的回拉。骗倒防守队员的重心还是比较容易的。

需要注意的是，如果不是在禁区附近最好还是别让这样的球员带球，即使带球也应在摆脱一两名球员或吸引了对手的防守后尽快出球。前面也提到，长距离的突破不适宜技巧型的球员，豆腐称他们为“30米杀手”就是这个原因。

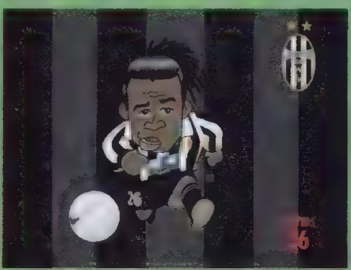
2．坦克式冲击——力量型球员的主要盘带方式

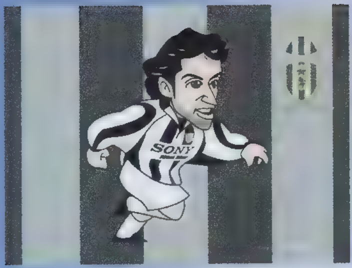
力量型球员的优势自然是他那无与伦比的强壮体魄！豆腐本来准备用“犀牛式冲击”来命名，但是朋友觉得不雅，就改成坦克。但是在豆腐的心中力量型球员就象犀牛一样横冲直撞，霸道无比……

力量型的代表自然就是意大利的霸王——维埃里了！象他那样利用强壮的身体硬把后卫挤掉的突破其实是最无奈的。明知道他要过人但却又防不住……维埃里这样利用身体扛过后卫射门得分的例子数不胜数，在这就不废话了！

WE中维埃里的身体简直是个异类！让豆腐这些用ENGLAND的玩家垂涎若滴……在和防守队员身体对抗中多利用加速中变向R2大趟摆脱。一般的防守队员根本就跟不了几步就失去平衡了！由于速度优势在《WE7I》中的弱化，反击时经常会遇到前锋拿球时，被对方后卫回追并把球从身后撞掉的情况，而力量型球员基本上就不会有这样的困扰。在比赛中，如果现实情况不允许你做R2的大趟时（比如快到禁区或在底线附近），可以加速向前直线跑然后连点方向键前将球带的离身体远一点。这样避免防守队员将你的球铲掉。而且有身体的优势在，后卫在身后一般很难将你的前锋拉倒或失去平衡！

力量型的球员，不适合在人员密集的禁区突破。因为力量型的球员身体大





都不太灵活。在狭小的范围内很难灵巧的变向盘带。当然，有时候在对手大意的情况下也可以突然利用身体猛冲禁区，效果也不错！

3．极速传说——速度型球员

到豆腐最喜欢的类型了！哈哈！真是激动呀！（先冷静一下！）

速度型的球员又可以分为两类：长距离奔跑和短距离冲刺。

长距离奔跑的典范自然是速度99的尼日利亚小将马丁斯了！这样的球员一旦让他带球奔跑，后卫只有跟在后面吃灰了！象这样的球员适合反击时的长途奔袭。如果拿球的时候前方一片空旷那就要毫不犹豫的向前冲！避免和防守队员身体接触，因为这样的话会减慢速度！多用R2大趟和点两下前的带球方式突破，威胁巨大呀！

短距离冲刺，我想大家也该知道豆腐要选出谁是代表了！哈哈！不错！就是超级无敌，曾经ENGLAND天才金童，现ENGLAND绝对主力核心，速度之王——欧文！看看98世界杯上欧文打进阿根廷的那粒成名之作就知道他的伟大了！(好象吹的过头了……)虽然在《WE7I》中欧文的速度被削弱，但是加速度却变为99，绝对是短距离冲刺的最佳代表！他那飘忽不定的跑位，流星般的速度，还有那神乎其神的脚法……（打住！打住！这不是欧文的专辑。）

言归正传，豆腐喜欢称这样的球员为“三步蛇”。只要有那么一点点的空隙，他就有可能致敌于死地！但是话说回来，这样的球员一般都是身材矮小，比较单薄的，基本上是一碰就倒。所以我们在使用这种类型的球员时就要扬长避短，多加利用他的瞬间启动，在防守队员抢球的瞬间突然加速启动，如方向正确的话甩掉对手应该没什么问题。另外，要多利用节奏，忽快忽慢，停停冲冲，充分利用加速度的优势。豆腐最近发现（可能是幻觉……），在加速跑时突然变向大趟后会感觉到欧文速度猛的一下冲起来，直接甩掉后卫！在对方前场40米范围内如果能摆脱防守队员的话一般是很难被追上的！总的来说短距离冲刺要善加利用节奏，毕竟同时启动的话优势在我们这边！

4．异类前锋

豆腐写这篇文章时朋友问因扎吉属于什么类型？一时让豆腐语塞。的确，象他这样的即没有速度，也没有爆发力，身体也不强壮的前锋确实是属于异类。WE做到现在这阶段确实还没有真正体现因扎吉这样的禁区杀手的特点。而对于这样的前锋如何突破？说实话，豆腐不知道！（说了跟没说一样！）象这样的前锋还是别带了……

还有一种异类，也就是全能型的球员。罗纳尔多，亨利，舍辅琴科……这样的球员真是人间极品呀！有速度、有技术、有身体，如果罗纳尔多受伤耐性不是C的话绝对是WE中最强的前锋！象这样的球员只要在合适的时机结合上面三种球员的盘带方法，那么操作过人就如探囊取物！可是这样的球员太少了……（豆腐面对大海高呼：“ENGLAND何时能有这样的天才！”）

顺便抱怨一句，《WE7I》中把罗纳尔多，亨利做的也太强了！心理极度不平衡中……

基本上豆腐总结的类型已经含概了各类球员的基本性能（汽车？），有什么遗漏还请各位看官多多包涵！

二、特殊动作的过人

《WE7I》中新增加了一项挑球。豆腐个人认为此动作和马塞回转可以并称WE最实用的华丽技巧（空中挑球转身操作起来相对复杂，而且不太实用）！挑球对于速度型球员比较有用！在防守队员距离你还有一步距离时使用会给对手一个措手不及。比较困扰的就是有时候不小心就按成马塞回转了……

马塞回转在《WE7》中就出现了。豆腐感觉《WE7I》中技术好的球员使用此动作时速度更快，比原来《WE7》中更加实用。具体的相信大家都有心得，在这就不多说了！

《WE7I》中把假射（射门取消）假传（长传取消）的作用强化了，特别是在防守队员和你贴身逼抢时用这些动作比较容易摆脱对手的纠缠。

强制移动漏球，豆腐在以前的文章中也有提到，在进攻队员背身拿球的时候很有用。在接队友传球的一瞬间强制移动使接球的队员让开，对贴身防守的对手有极大的欺骗性！但是这种方法比较难掌握。用早了不容易欺骗对手，只能眼睁睁看对手轻松的得到球。晚了就已经接球并转身了，也容易被贴身的防守球员断掉。强制移动漏球最关键的是时间的把握。这个需要玩家自己去体会、琢磨。熟能生巧，练好这一招在对付最后一道防线的时候很容易制造单刀球！

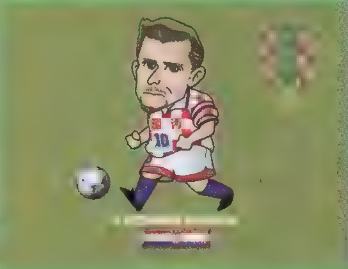
三、豆腐的一点心得

其实那么多的操作，那么多的分析，到最后还是要靠玩家自己对当时球场上的情况作出准确的判断！曾经有一个朋友说过“过人其实就是心理战”！豆腐绝对的赞同！有时候你带球走直线也能过掉对手，有时候你做了半天花哨的动作结果对手一动不动……

没有做不到的，只有想不到的！一个明显的空挡，你佯装传球却突然自己带球突破；明明人多，你还要往里面冲……不按牌理出牌，绝对会有你意想不到的效果！豆腐常对朋友说“过人无定式”，就是希望大家不要把过人模式化了，否则很容易被对手看透。随机应变，在合适的时间做合适的动作，才是盘带之最高境界！

豆腐个人是喜欢盘带的，最喜欢连过掉数人射门或传出致命一击（其实是因为不会传球……）！WE是追求真实的，将盘带和传球结合在一起才能打出漂亮的足球。其实无论是传球还是带球，首先都要求玩家有扎实的基本功！熟悉掌握各种基本的操作再结合自己对足球的理解才能打出自己心目中的足球。

最后豆腐想说的是，盘带只是WE中的一部分，不是全部。众多的WE玩家风格和喜好也各不相同。不管走的是整体还是个人，最后所要达到的高度都是同样的传带结合！（豆腐的梦呀……为了终极目标，不断升级中……）



●SQUARE ENIX●2004年1月22日●RPG●1人玩●DVD-ROM●175Kb～
●6800日元●http://www.square-enix.co.jp/●对应BB Unit、杜比Pro Logic II

星之海洋3 导演剪辑版
Text:Seed Design:Yuna

《星之海洋3 导演剪辑版》补完计划

在前两期的杂志上，我们为大家制作了全流程＋隐藏迷宫的完全地图攻略，同时在物品制作、战斗收集等方面提供了详细的资料。这次小编Seed再接再厉，为大家献上《SO3DC》的重点PA一览以及部分补充资料，绝对是国内独此一家，绝不可错过！

需要注意的是PA是有严格的时间限制，错过发生时期后就再也不会出现。PA的作用除了获得特定装备、关系到同伴加入情况等之外，主要会影响菲特和同伴的好感度，而这就决定了最后的结局。由于PA发生经常会影响到每一个人，因此下面并不列出详细的数据，而提出相应的建议，以供参考。

PA一览

ゴミ箱の中には?

场所：ホテル グランドティア
时期：开始～进行模拟战
条件：调查105号室（ソフィア的房间）的垃圾箱
选项：－
建议：显然这种事情是不应该做的……

これなら平等?

场所：ホテル グランドティア
时期：开始～和ロキシ会话或者进行模拟战
条件：在海滩和ソフィア对话。
选项：－

彼氏募集中

场所：ホテル グランドティア
时期：开始～进行模拟战
条件：在海滩和轻そうなお姉さん对话

选项：
・まあ、そんなものだよ。
・いや、见たこともない子供だな。
・カワイイだろ。仆の恋人さ。
建议：大胆地选择第三项吧，索菲亚的好感度会提升不少的。

幻惑の妖精

场所：ホテル グランドティア
时期：强制
条件：－
选项：
・いや、信じるよ。
・ちょっと言い过ぎじゃないかな？
建议：无论选择哪个都会获得"ロセッティー座公演チケット"，不过选择第一项会更合适。还有提醒的是不要强行进入里面的房间，会减不少好感度的。

ゲームは苦手?

场所：ホテル グランドティア
时期：强制
条件：－
选项：
・大丈夫だよ。仆が守ってあげるからさ。
・そうか、仆と游ぶのがイヤなんだね。
建议：推荐选择第一项，另外在模拟战第一战结束后的选择中推荐选"もう止めておこう……"，不过继续打下去后两战遇到的敌人是在别的地方遇不到的，对于"敌击破种类数"这项收集有些作用。

ロセッティ一座の避难

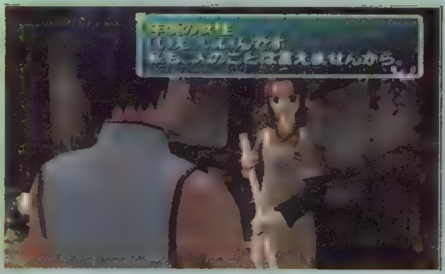
场所：ホテル グランドティア
时期：バンデーン袭击后～紧急避难设施
条件：模拟战结束后去和苏芙蕾对话
选项：－

后悔

场所：紧急避难设施
时期：紧急避难设施～就寝
条件：509号室和スフレ对话后，进入别的房间后再出来，到右中的阶梯处。
选项：
・そんなことはないよ。
・そうだよ！余计なことしてさ！
建议：第一项是正确选择。

今日の运势

场所：输送舰ヘルア
时期：就寝～脱出ポットへ
条件：脱出前去舰长所在房间和其中一个男人对话，会询问血型情况。
选项：
・A型だと答える。
・B型だと答える。
・O型だと答える。
・AB型だと答える。
建议：推荐第三项。



主なき家

场所：ウィプル村
时期：开始～ノートン击破
条件：进入村入口附近民家和正在扫除的女性对话
选项：－

エリクール2号星～脱出

予想外の出来事

场所：王都アーリグリフ
时期：カルサア宿屋休息后～修练场でシェルビー击破
条件：和地下水路出口付近的クリフ对话。
选项：
・ミラージュさんのことが心配だね。
・こんな事になるなんて、梦にも思わなかったよ。
建议：选择第一项，可以对米拉吉了解得更多些。

助けた理由

场所：矿山の町カルサア
时期：修练场シェルビー击破～クレア再会
条件：在宿屋2阶和ネル对话。
选项：
・别に？ただ、何となくかな。
・借りは返しておくべきだと思ったんだよ。
・见舍てられるワケが无いだろう！？
建议：推荐选择第三项。

自己介绍

场所：河岸の町アリアス
时期：アリアス出发～ペターニ到着
条件：在アリアス领主屋敷2阶的寝室和タイネーブ、ファリン对话。
选择：－

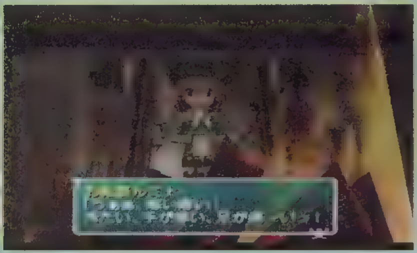
月影?

场所：交易都市ペターニ
时期：ペターニ到着～月影团长击破
条件：和酒场的男性对话。
选项：
・ああ、闻いたことあるよ。

・何！？それ？
建议：第一项可提升罗杰的好感度，第二项则是提升苏芙蕾和索菲亚的好感度。

迷子のラドルさん

场所：交易都市ペターニ
时期：アミーナ救出～两国间战争开始
选项：这是个连续PA，在3A的攻略中已经做过介绍（p74），一直选择正确的方向，可以得到贵重品“设计图”，并提升所有同伴的好感度！注意时间比较容易错过，要尽快全部完成。



亲友の活跃

场所：河岸の町アリアス
时期：ベクレル矿山突入～アルベル击破
条件：在领主馆和クレア对话。
选项：
・十分役に立っている。
・正直不満がある。
建议：选择第一项。

期待

场所：河岸の町アリアス
时期：ベクレル矿山突入～二国间战争开始
条件：和东门付近的热血オヤジ对话
选项：
・努力はするよ。
・任せてくれよ。
・やっぱり、战况は严しいのかい？
建议：前两个选项会使得不少同伴的好感度大起大落，推荐选择第三项，之后可再对话一次，这样可以提升奈露的好感度，对其他人则没有影响。

寝てるのかな？

场所：河岸の町アリアス
时期：アルベル击破～アリアスを出る
条件：在领主馆和休息的タイネーブ对话。
选项：
・やめておく。
・ほっぺたをツンツンしてみる。
・鼻の头をグリグリしてみる。
建议：只有调皮的罗杰才会去选择第二、三项吧……

アドレー归还 1(*)

场所：圣王都シランド
相关人物：アドレー
时期：ディオン和アミーナ再会～二国间战争开始
条件：前往シランド城的谒见の间，出门时会遇到アドレー。
选项：
・はい。
・いいえ。

建议：无论选什么他都会加入……

战争の准备は？

场所：河岸の町アリアス
时期：アリアスの领主屋敷作战会议后～二国间战争开始
条件：休息后和クレア。
选项：
・いいえ
・はい
建议：第二项选择会减很多人的好感度……因此要选择第一项，之后可再与クレア对话，两项选择均可。

空飞ぶ船の正体

场所：交易都市ペターニ
时期：战争终了～守护セフィア
条件：在中央部和ウワサ好きの旅商人对话。
选项：
・ああ、是非闻きたいね。
・いや、やめておくよ。
建议：两个选择都会分别增加和减少部分同伴的好感度，相比而言推荐第一个，或者根本不发生这个PA。

真の力

场所：河岸の町アリアス
时期：マリア加入～两国会谈
条件：在教会和マリア对话。
选项：
・でも、君だって不思议な力を持っているんだろ？
・违う！　仆は普通の人间だ。
・确かにそうかも知れない、けど…。
建议：选择第三项能够提升全部同伴的好感度，尤其是玛莉娅。

终结要因は？

场所：矿山の町カルサア
时期：战争终了～クロセル说得
条件：宿屋旁的民家和ドリーマーな妹对话。
选项：
・本当だよ。
・そんなワケないだろ。
建议：选第二项能提升全部同伴的好感度。

手纸の配达

场所：王都アーリグリフ国王执务室
时期：アルベル加入～クロセル说得
条件：アーリグリフ城和国王对话。
选项：
・分かりました。
・申し译ありませんが、お断りします。
建议：选择第一项可发生连续PA，按照要求来回见国王和エレナ两次之后暂时告一段落。

败北の理由

场所：交易都市ペターニ
相关人物：アルベル
时期：アルベル加入～クロセル说得
条件：和アルベル对话
选项：
・人々に思いやりの心が欠けていたんだ。
・运が悪かったんだろうな。
・国王に冷酷さが足りなかったんだ。
建议：选择第二项对于好感度是最合适的。

俺が憎いか？

场所：交易都市ペターニ
时期：アルベル加入～クロセル说得
条件：在交易都市的宿屋住宿。
选项：
・憎いよ。
・そうでもない。
建议：相关阿鲁贝尔是否加入的选择，按照自己想要的人物来进行选择吧。

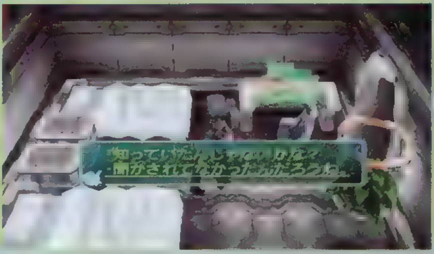
男胜负の胜败

场所：水中都市サーフェリオ
相关人物：ロジャー
时期：アルベル加入～クロセル说得
条件：ロジャー和アルベル都是同伴的情况下前去サーフェリオ的民家。
选项：一
建议：和上一条一样，是关系到同伴加入的PA，要不要发生这个PA就看自己的选择了。

エレナの决断

场所：圣王都シランド
时期：クロセル说得～ディプロ归还
条件：国王和エレナ的连续PA发生，说得侯爵龙后前去见エレナ。
选项：一

アクアエリー～スフィア211



パパの研究

场所：アクアエリー
时期：和ヴィスコム对话后～就寝
条件：和索菲亚对话。
选项：
・知ってたんじゃないかな。
・闻かされてなかったんだろうね。
建议：选择第二项可以提升全部同伴的好感度。

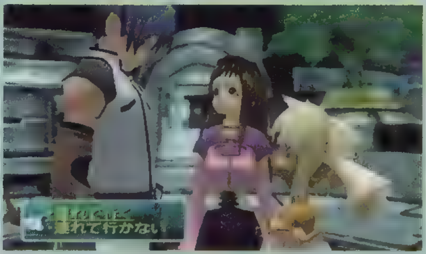
のんきなクリフ

场所：アクアエリー
时期：和ヴィスコム对话后～就寝
条件：和クリフ对话。
选项：一

建议：对好感度有轻微的影响，建议发生。

アタシも连れてって

场所：ムーンベース
时期：—
条件：强制
选项：
・连れて行く
・连れて行かない
建议：离开月球前的强制PA，关系到苏芙蕾的加入情况，注意如果拒绝了之后是没有机会再让她加入的。



母の行方

场所：アクアエリー
时期：离开月球后～惑星ストリーム到着
条件：和ソフィア对话
选项：—
建议：没有选项，但是能提升全体同伴的好感度，尤其是索菲亚，一定要发生。

クソ虫が

场所：レコダ
时期：到达FD世界后
条件：アルベル是同伴，在这里和アルベル对话。
选项：
・分かってるならいいよ。
・そうじゃないだろ！
建议：推荐选择第二项。

雪なんて久しぶりだね

场所：王都アーリグリフ
时期：FD世界临时归还～スフィア211突入
条件：在物见の塔和ソフィア对话。
・深く考える必要は无いんじゃないか？
・全ては运命だったんだよ。
・もう少し紧张感を持った方がいい。
建议：推荐选择第二项。

ロジャー大焦り

场所：矿山の町カルサア
时期：FD世界临时归还～スフィア211突入
条件：カルサア武器屋的2阶，遇到リーン和ロジャー。
选择：—
建议：减很多人的好感度，还是不要发生好了……

あの光

场所：圣王都シランド
时期：FD世界临时归还～スフィア211突入
条件：和图书馆的本の虫な施术士对话。
选项：
・あの光（假称）は、光速よりも速かったんだよ。
・あれは、星の船が内部から爆发したんだろ？
・君の言う通りかもね。
建议：选择第二项能提升较多人的好感度，但是奈露的好感度会下降5。

アドレー归还2(*)

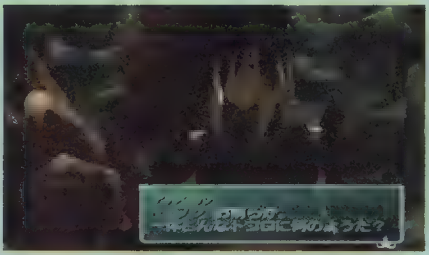
场所：圣王都シランド
时期：FD世界临时归还～获得セフィラ使用许可（强制）
条件：アドレー以前未参战
选项：—

秘密特训！？

场所：ウルザ溶岩洞
时期：FD世界临时归还～イセリア击破
条件：アルベル未加入，先回カルサア和ウォルター对话，然后前往熔岩洞。
选项：
・同行を许可する。
・同行を许可しない。
建议：比较复杂的一个PA，首先要求的是到FD世界时アルベル还未加入，这样前去见他会有上面的选择。选择第一项他会加入，选择第二项则会发生与菲特的单挑，胜利后强制加入。注意如果人数已经满了，那么他不会加入并且可以继续战斗，而アルベル的能力会随着时段而变化，具体如下。

名称	HP	MP	获得物品
FD世界临时归还～スフィア211突入			
アルベル2	50000	10000	魔神の纹章
アンインストーラー起动～セフィラ入手			
アルベル3	120000	60000	贤者の纹章
セフィラ入手之后～击败昂翼天使			
アルベル4	340000	120000	バトルブーツ

其中前两个身上有战斗收集，而アルベル4处可获得バトルブーツ，还是比较方便的。



转送室に参りましょうか(*)

场所：ディプロ
时期：アンインストーラー起动后～
条件：强制
选择：—（米拉吉强制加入的情节）

魔剑クリムゾン・ヘイト

场所：王都アーリグリフ
时期：アンインストーラー起动后～
条件：アルベル在カルサア修练场加入，返回王都アーリグリフ城2阶谒见の间。
选择：—

建议：如果阿鲁贝尔是第五个加入的，那么还是回去发生这个PA吧，虽然这把剑后来也不算什么……

新たな恋

场所：圣王都シランド
相关人物：ネル
时期：アンインストーラー起动后～
条件：之前国王和エレナ的连续PA全部发生，然后前往アーリグリフ城主无き部屋和无敌のおばちゃん对话。接着回到シランド城大圣堂，和ネル以及大神官の娘ロザリア对话。
选项：
・仆からも祝福させてもらうよ。
・そんなの政略结婚じゃないか。
・ちょっと待って、エレナさんはどうしたの？
建议：推荐第一项，不过这个结果倒是开始所预料不到的……

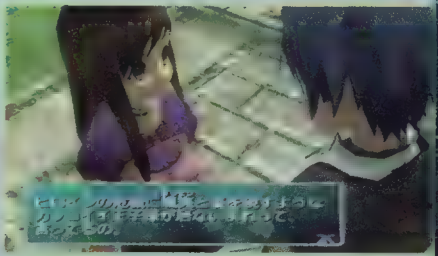
无论、泳いで(*)

场所：水中都市サーフェリオ
时期：アンインストーラー起动后～
条件：强制（在去FD世界前已经让安德列加入过）
选择：—
建议：大叔强制加入的另外一个版本，对话相当搞笑……

白马の王子様

场所：圣王都シランド
时期：セフィラ入手～
条件：白露の庭园和ソフィア对话。
选项：
・仆では不满ですか？　お姫様。
・それを言ったら、お姫様だって居ないだろ。
・お前、バカだろ？
建议：和索菲亚好感度高时选择第一项可以再大幅提升与她的好感度，可代价是其他人的好感度下降。不过如果和索菲亚的好感度不高，那么选第一项反而会提升其他人的好感度。

PA就为大家简介到这里，部分关系不大的限于篇幅而省略了。PA所影响的好感度会在最后结局时决定各人的去向，其中不少还是相当有趣的哦！



资料补遗

对战STAGE一览

ファイトシミュレータ	ベクレル矿山 洞窟内	ムーンベース
紧急避难通路	ベクレル矿山 洞窟外	惑星ストリーム 崩坏前
ダグラスの森A	エリクールフィールド 战争中	惑星ストリーム タイムゲート
ダグラスの森B	モーゼルの古代遗迹 最下层	レコダ
コーファーの遗迹 屋外	封印洞	スフィア社 エントランスホール
コーファーの遗迹 屋内	圣殿カナン	スフィア社 通常区画
コーファーの遗迹 牢狱	润いと渴きを系ぐ回廊	スフィア社 コンピュータ区画
アーリグリフ城 地下牢	モーゼル砂丘	スフィア社 エレベータ
アーリグリフ地下水路	モーゼルの古代遗迹	惑星ストリーム 崩坏后
エリクールフィールド 雪山	バール山脉 泷エリア	ファイアーウォール
カルサア山洞	バール山脉 骨エリア	螺旋の塔A
エリクールフィールド 山岳	バール山洞	螺旋の塔B
エリクールフィールド 荒野	バール遗迹	螺旋の塔C
カルサア修练场	ウルザ溶岩洞	ルシファーの专用ラボ
天空斗技场	クロセルの住处	试练の遗迹
エリクールフィールド平原	モーゼルの古代遗迹 地下水脉A	ウルザ石窟寺院
ベソットの森	モーゼルの古代遗迹 地下水脉B	イセリア・クイーン 礼拜堂
サーフェリオ水中庭园	モーゼルの古代遗迹 地下水脉C	イセリア・クイーン 花园

在该地战斗胜利过的舞台就可以在对战模式中选择，需要注意的是イセリア・クイーン战斗时有两种舞台，也就是说至少要战斗两次。至于"バール遗迹　骨エリア"这是在地上有很多龙骨头的地方。

全音乐一览

序号	名称	出现条件
1	The Dawn of Wisdom	开场动画
2	Into the Undiscovery Ocean.	目录画面
3	Fly by Contact	开始时、バトルコレクション
4	Pert Girl on the Sandy Beach	プライベートビーチ
5	Gaiety Company	スフレ登场
6	Cutting Edge of Notion	バトル
7	Victory Bell	バトル胜利
8	Starless Wavelets	バンデーン袭击
9	Imbalance	アーリグリフ的牢屋
10	Lakes and Marshes with Doubt	ハイダ的地下的避难施设
11	Misted Moon	剧情：ベソット的森
12	Evil Shade Crept	ウルザ溶岩洞
13	Fallen Leaves-Flute Ver.	剧情：紧急避难施设
14	Chrysanthemum in Winter	トラオム山岳地带
15	The Desolte Smell of Earth	ウィプル村
16	Dreams	休息时
17	Till the End of Time	ノキア的家、イセリア・クイーン的礼拜堂
18	Expiration	カルサア修练场・斗技场
19	Sail Against the Wind	アルベル的バトル直前
20	Malicious Fingers	战斗：ノートン、其他
21	Take off from Home	バーニィレース开始前
22	Into a Storm not Memorized	王都アーリグリフ
23	March for Glory	アーリグリフで的会议的场面
24	Fly Away in the Violet Sky	アーリグリフ地下水路、其他
25	Rust Color	矿山的町カルサア
26	Bracing Forest Wind	发明情报
27	Let's Creation !!	アイテムクリエイション
28	Bird's Eye View	パルミラ平原、其他
29	Requiem for a Saint	河岸的村アリアス
30	Collapse of Frailty	剧情：アリアス 领主的馆
31	Stafflower in the Castle Town	クレア的初对面时
32	Lively Step	交易都市ペターニ
33	Adventurous Spirit	ベクレル山道
34	What's up?	剧情：ダグラス的森 妖精
35	I am the No.1!	剧情：ダグラス的森 ロジャー
36	Ice Crystal	剧情：アミーナ
37	The Future of Blood-Stained Blade	
38	Around in the Wilderness	アイレ的丘
39	Calm Mind Reflected in the Pupil	シランド
40	Reflected Moon	シランド城
41	Robe under Cover of Darkness	カルサア山洞
42	Frightened Eyes	战斗：本气ヴォックス、其他
43	The Divine Spirit of Language	剧情：アルベル登场、战斗：アルベル、クロセル
44	Manifestation	ムービー：フェイト觉醒
45	So Alone,Be Sorrow-Rhythm Ver.	剧情：マリア登场
46	So Alone,Be Sorrow-Piano Ver.	剧情：マリア过去
47	So Alone,Be Sorrow	剧情：マリア过去
48	Imperial garden	カナン
49	The Outbreak of War	アーリグリフ城
50	Brass Wings	ムービー：ディプロ vs バンデーン舰
51	Preemptive Attack	ディプロ、アクアエリー
52	Moon Base	ムーンベース
53	Influence of Truth Appearance	战斗：执行者
54	Like Squashing Grape	剧情：ルシファー战前
55	Interval of Freezed Time	惑星ストリーム
56	Fallen Leaves	剧情：モーゼル的古代遗迹
57	Twisted Base	レコダ
58	People Inside a Fence	剧情：レコダ
59	Air Harmony	サーフェリオ、ジェミティ
60	Dark Flare	スフィア211
61	Bitter Dance	战斗：ビウィグ、其他
62	Powerbroker	战斗：インフェリアアイ、其他
63	The Virtual Image	ファイヤーウォール
64	Mission to the Empty Space	螺旋的塔
65	Do Evil	战斗：ガブリエ・セレスタ
66	Moody Goddess	战斗：ルシファー战・1回目
67	Highbrow	战斗：ルシファー战・2回目
68	Divine Indignation	ムービー：ルシファー战后
69	Despair Road	エンディング
70	Brilliant Future	エンディング
71	Star Ocean Forever-Jazz Ver.	スタッフロール（ユニバース、FD）
72	Mission to the Deep Space	试练的遗迹
73	The Incarnation of Devil	战斗：イセリア・クイーン
74	Confidence in the Domination	战斗：レナス
75	The True Nature of All	战斗：フレイ
76	Beyond the One	战斗：スカルプチャールーラー
77	More Complicated	サーフェリオ水中庭园
78	You Know It Fails	アクアエリー和エクスキューショナー的战斗动画
79	Intricte Match	ウルザ石窟寺院
80	Flabbergasted	剧情：ムーンベース 研究室
81	A Critical Moment	紧急避难施设避难时
82	Over the Planet	剧情：ヴィスコム舰长的セリフ
83	Crisis of the Earth	ムービー：地球崩坏
84	Confident in the Domination ~Band Recording	战斗：虎绵コンビ、姬骑士等
85	Highbrow ~Band Recording	战斗：フェイト
86	飞び方を忘れた小さな鸟~STAR OCEAN VERSION	スタッフロール
87	飞び方を忘れた小さな鸟~instrumental version	FD难度通关出现staff时

圣杯的作用

在游戏中一共可以获得4个圣杯，具体效果如下。

银の圣杯：全体HP回复30%，每隔一定时间可以使用

纯金の圣杯：全体MP回复30%，每隔一定时间可以使用

水晶の圣杯：全体战斗不能回复，HP、MP10%，每隔一定时间可以使用

ウサミミの圣杯装备后在战斗中依次输入↑↑↓↓←→←→×〇，如果ウサミミの圣杯强化过，则输入↑↑↓↓←→←→〇×，效果为自爆。

和《SO3》相比，纯金の圣杯明明写着回复全体MP却只能回复单体的BUG已经被修正，在本作中的作用也大为增加。对这些加以活用的话，可以在211社等漫长战斗中有效减少回复药品的消耗。

自由战斗奖励的奖励

获得奖励时的最后一击	获得的奖励
小攻击	经验值3倍
大攻击	入手フォル2倍
バトルスキル	胜利时回复上升
纹章术	アイテム入手率上升

地图完成率100%

相信大家都知道地图完成率100%会获得奖品，其实不同的地图获得的奖品并不一样，具体如下：

ベソットの森	バーニィ1/144
コーファーの遗迹	バーニィ1/144（要消除障碍物）
アーリグリフ地下水路	バーニィ1/60（要消除障碍物）
トラオム山岳地带	バーニィ1/144
ベクレル山道	バーニィ1/144
カルサア山洞	バーニィ1/60
アイレの丘	バーニィ1/144
グラナ丘陵	バーニィ1/144
カルサア修练场	バーニィ1/60
パルミラ平原	バーニィ1/144
サンマイト平原	バーニィ1/144
ダグラスの森	バーニィ1/60（要消除障碍物）
イリスの野	バーニィ1/144、バーニィ1/144
ベクレル矿山	バーニィ1/60（要消除障碍物）
封印洞	バーニィ1/60
圣殿カナン	バーニィ1/1
渴きと润いをつなぐ回廊	バーニィ1/60
モーゼルの古代遗迹	バーニィ1/60（要消除障碍物）
バール山脉	バーニィ1/1（要消除障碍物）
ウルザ溶岩洞	バーニィ1/60（要消除障碍物）
スフィア211	バーニィ1/1
ファイアウォール	バーニィ1/1
螺旋の塔	バーニィ1/1
试练の遗迹	バーニィ1/1
サーフェリオ水中庭园	バーニィ1/1
ウルザ石窟寺院	バーニィ1/1

N·GAGE BASE

N-GAGE BASE已有一段时间没有和大家见面，既然本栏目再次出现，自然代表有好东西介绍给玩家。首先是N-GAGE已于本月正式开始降价，由原来的3200元减至2200元，而且在这个月期间优先购买的话，还可免费获赠3款N-GAGE游戏，实在非常超值，所以各位有意购买N-GAGE的读者，要尽快入手啦！

ALIEN FRONT

●N-GAGE ●SEGA ●ACT ●1至2人玩●预定2004年发售●价格未定

[illegible]《ALIEN FRONT》[illegible]玩家可以任意选择做地球军或是三眼外星人军队，然后进行对战，当然一方是要捍卫地球和平，另一方则是要侵略地球。

由于外星太空船已将地球军的所有战机摧毁，因此接下来便要进行地面战。地球军使用传统的战车，而外星军则使用它们的多足型战车。游戏本身备有多种模式，单人玩要在不同地区展开任务，歼灭地区内所有敌人。另外也有训练模式，完成指定的目标来了解各种操作。虽然《ALIEN FRONT》原本是街机作品，但是本次移师至N-GAGE却一点也不失礼，凭借主机的多边形机能，制作出极其出色的画面效果。

而本游戏还设有N-GAGE独特的项目，包括利用蓝牙技术进行二人生死战。另外也能通过N-GAGE ARENA，把你的游戏成绩上载到网上供其他玩家参考。

[illegible]

多种游戏模式任选。 地球军使用坦克车作战。 坦克也有多种款式。

活用N-[illegible]机能。 [illegible]

[illegible]

在都市内作战。 与朋友利用蓝牙技术对战。 对战胜利后的画面。

ASHEN

●N-GAGE ●NOKIA ●ACT ●1至4人玩●预定2004年发售●价格未定

N-GAGE在当今手掌机中最大优点就是其立体多边形机能，而制作主观动作射击游戏更是不能缺少该项机能。《ASHEN》故事发生在一个名为七河市的城市，那里突然发生了不寻常的事件，一些不明生物侵袭那里，主角积其华特被卷入事件之中，他需要回到七河市拯救那里的人们。原来华特的姐姐具有神秘力量，曾预言该城市会有危机发生。

《ASHEN》是N-GAGE专用作品，游戏有着爽快及出色的操作感。敌人设计更是相当精细，单打模式共有8个版图，每个版图都有其本身的特色。敌人也有7种之多，它们都有其智慧，更有懂得爬墙的敌人。武器方面，共有9种武器让你使用，包括双枪、手榴弹[illegible]游戏还能进行对战，通过蓝牙技术可最多4人无线对战，乐趣实在非常多！

N-GAGE独有的主观动作射击游戏。 有多种武器供使用。 敌人是谜之生物。

还会有懂得爬墙的敌人。 充分发挥主机的机能。 [illegible]

[illegible]
© 2003 Nokia. All rights reserved.

CRASH NITRO KART

●[illegible]
●价格未定

全球大受欢迎的角色古惑狼，现在要在N-GAGE上大显身手！VU GAMES宣布为N-GAGE推出的第一款游戏是赛车游戏《CRASH NITRO KART》，游戏故事讲述外星帝皇VELO绑架了古惑狼及它的好朋友，强逼它们进行星际赛车，而古惑狼的死对头CORTEX博士及他的部下自然也掺了一脚。

此游戏有多达18位供选择的角色，它们来自不同的组别，分别是CRASH组、VELO组和CORTEX组。而其中包括大家熟悉的CRASH、COCO、CRUNCH、CORTEX、TINY和N.GIN。除了角色数量多外，游戏模式也很丰富，共计有冒险模式、街机模式和计时赛模式。将来大家还可通过N-GAGE ARENA下载隐藏角色及独有的秘技。另外于N-GAGE ARENA中你可以进行SHADOW RACING，将自己的最佳圈速上载与其他玩家比拼成绩。最后当然不可不提对战了，利用蓝牙技术可连接8种对战赛模式，包括街机、对战及战斗模式。

大量著名的角色登场。 画面质素不比家用版逊色。 利用各种技巧去力压群雄。

[illegible] U.S. Patent and Trademark Office. Sega and ALIEN FRONT are registered [illegible] trademarks of Sega Corporation or its affiliates. ALIEN FRONT Game © 2001-2004 [illegible]
[illegible] Universal Interactive, Inc. Crash Bandicoot and related characters are ™ and © of Universal Interactive, Inc. All rights reserved. [illegible] trademarks of Vivendi Universal Games, Inc.
Tomb Raider Starring Lara Croft ™ © Core Design Ltd., 2003. Developed by Ideaworks3d Ltd. Tomb Raider and Lara Croft are trademarks of Core Design Limited. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

THE KING OF FIGHTERS 2002
CHALLENGE TO ULTIMATE BATTLE

作品名：THE KING OF FIGHTERS 2002（拳皇 2002）
厂商：SNK PLAYMORE
游戏种类：2D 格斗动作
游玩人数：1 至 2 名
机种：PS2
媒体：DVD ROM
推出日期：3 月 25 日预定
周边机器：DUAL SHOCK1、2

简介

让各位久等了！PS2 版《THE KING OF FIGHTERS 2002》新装登场。

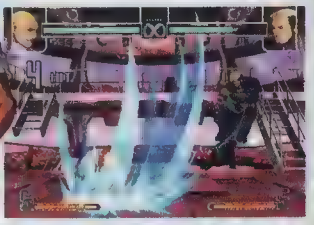
这次的《KOF2002》再次起用可以说是系列原点的3对3组队比赛制，展开一场梦之对战！而且更引人注目的是在本次的PS2版中收录了连街机及NEOGEO家用版都没有出现过的多位角色。

同时，背景在保留原作的街机 NEOGEO 版的感觉上而进化为3D 的，比 PS2 上的前作质素更高。

下面将全面地介绍 PS2 版《KOF2002》的独有角色，请不要错过了！

*追加角色简介

© EOLITH CO.,LTD.2002© SNK PLAYMORE
*“THE KING OF FIGHTERS”及“拳皇”是株式会社 SNK PLAYMORE 的注册商标。



京(KING)

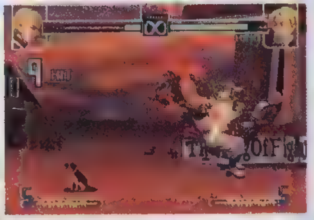
■格斗 STYLE：泰拳
■出生日期：4 月 8 日
■出身地：法国
■血型：A 型
■身高：175cm
■体重：59kg
■三围：B：86 W：57 H：86
■兴趣：搜集洋酒玻璃杯，调制原创的鸡尾酒
■喜欢食物：蔬菜，洋酒
■讨厌东西：不干净的家伙(JACK)
■善长的运动：台球
■重要的东西：弟弟，宠物猫(名字是 MARON)

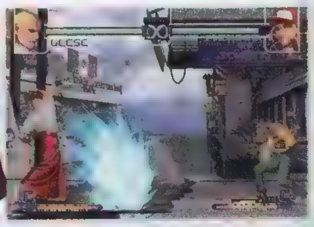
矢吹真吾(SHINGOY ABUKI)

■格斗 STYLE：草雉京直传、草雉流古武术（自称）
■出生日期：4 月 8 日
■出身地：日本
■血型：O 型
■身高：179cm
■体重：71kg
■兴趣：收集手办模型
■喜欢食物：冷冻乌冬、鲭鱼、巧克力
■善长的运动：游泳，水球
■重要的东西：生命、学生手帐、从草雉前辈那里得来的拳套
■讨厌的东西：牛奶

吹起荒风·高尼茨(GOENITZ)

■格斗 STYLE：大蛇之力(主要是风之力)
■出生日期：7 月 20 日
■出身地：不明
■血型：不明
■身高：193cm
■体重：88KG
■兴趣：攀岩
■喜欢食物：香菇料理(特别是松茸)
■善长的运动：滑浪风帆
■重要的东西：忠诚心
■讨厌的东西：愚蠢的人类





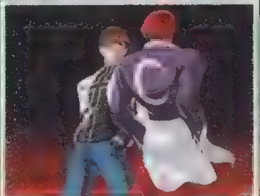
暴走庵(IORI)

■格斗 STYLE：八神流古武术＋本能
■出生日期：3 月 25 日
■出身地：日本
■血型：O 型
■身高：182cm
■体重：76kg
■兴趣：乐队活动
■喜欢食物：肉
■善长的运动：全部
■重要的东西：无
■讨厌的东西：暴力

吉斯·霍华德(GESSE HOWRA)

■格斗 STYLE：古武术
■出生日期：1 月 21 日
■出身地：美国
■血型：B 型
■身高：183cm
■体重：82kg
■兴趣：无特定(任何事也很快生厌)
■喜欢食物：稀有的牛扒
■善长的运动：没有(勉强要算的话就是美式台球)
■重要的东西：自己
■讨厌的东西：妨碍者(阻碍自己野心的家伙)

NEOGEO LAND



家用电脑游戏机的发展前途

一直以来电脑游戏和家用机游戏都是两种区分得相当明显的产物，它们各自有其本身的支持者，所以有不少厂商以移植或是同时开发多平台版本，以满足两批不同的玩家。但近年来却有越来越多的厂商发表能直接玩电脑游戏的变种家用机，相信一些读者也会对这些“异类”感兴趣。所以“太郎天地”本期就在这方面探讨一下。

突然兴起的家用电脑游戏机

家用电脑游戏机能否突围而出呢?

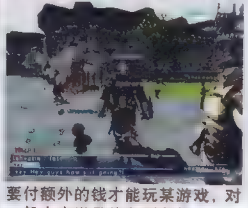
留意本刊情报的读者，都知道去年一间名不见经传的公司INFINIUM LAB发表了一部名为PHANTOM的游戏机。而在刚过去的三个星期前，又有一间名为APEX DIGITAL的DVD放映机生产商，发表了一部功能差不多的产品APEXTREME。前者最大特色是经过网络下载的方式来购买电脑游戏。而后者则是走回最基本的那种要自行购买光盘安装游戏的方式，二者可谓各有所长。一时之间开发可以玩电脑游戏的家用游戏机成为了一股热潮。或许以后会有更多的无名厂商(或者对我们来说比较陌生)会朝这方面发展也说不定。

过去电脑游戏与电视游戏的最大分别，相信就是所需机能的问题，由于电脑本身并没有一套固定的硬件设计，用户可不断地购买更强的配件来提升电脑的性能，所以游戏软件可以说也是随着时代不断进化的。或者可以说硬件商会根据游戏软件商的进步，而推出更高性能的硬件，对用户来说，方便之处就是只要换上新的硬件，便能流畅地运行该游戏了。就算用户的电脑性能稍差，电脑游戏本身也设有多级大众化的设定，可以迁就机能而更改游戏显示效果和运行速度，因此可以说在电脑游戏界是由硬件配合软件。更甚的是硬件商希望游戏商能开发出更复杂的游戏，好让他们有理由去推出新的硬件，因为玩家不追求新硬件，他们就没有进一步的收入。

家用机拥有者最大的担心

电脑玩家为游戏买新硬件很普遍。

事实上玩电脑游戏的玩家都是一群比较舍得花钱的人，尤其是现在的硬件更新换代迅速，新产品的价格很快就会下跌，就算买低一级的配件产品，性能也不会差得太远。而且对那些人来说花数百或千元买一张新的显卡也可能并非大事。至于家用游戏机则是以简单直接为主，基本上可以把它看作家电产品，购买者能以最简单直接的方法玩游戏，更重要的就是硬件上只需要购买一部主机就可满足消费者的要求。对于家用机使用者来说，最怕的就是需要添置附加硬件。或者可以说家用机拥有者是比较倾向于经济性，能减少花的钱就尽量少花。


要付额外的钱才能玩某游戏，对一般人来说是能免则免的。

从以往的附加硬件发售的成绩可见，除了一些很有噱头并且和游戏配套的硬件外，不是遭遇滑铁卢，就是一直处于慢热阶段。例如SS时的扩张卡，对于喜欢打格斗游戏的人来说，为了能玩到接近街机效果的游戏便会购买，但更多的人会认为其实不需额外付钱也能玩到该游戏，那样就算失去了某些东西也是可以妥协的。而像《DDR》或《EYE TOY》这些能够大行其道的游戏，其致胜之道则在于创新的玩法和意识，使它们都能有很强的生命力。不错，产品的生命力对于很多人来说都相当重要，消费者最担心的就是购买回家的产品用一、两次便要“封印”起来的结果。

《EYE TOY》因为有噱头才能大受欢迎。

电脑游戏与家用游戏的差异

从游戏口味上看两者就有相当的差异，即使游戏界日渐走向大同，但仍然有不少厂商会专注于某一方面的发展，不愿意跨向另一媒体。以亚洲为例，基本上大部分喜欢玩电脑游戏的人，都能接受欧美式游戏，因为欧美游戏在电脑游戏界中的确有举足轻重的地位。而家用机玩家可能受日本文化影响较深，通常只接受日本那套游戏风格。

大家或者也可能会发现，不少欧美电脑游戏都能风靡全球，但日本的电脑游戏却局限在亚洲甚至日本国内，仿佛日本电脑游戏厂商对进军世界不感兴趣一样。与之相反的是日本的家用游戏厂商却成功侵入欧美市场，甚至特意开发那些符合外国人口味的作品，由此可见两大阵营的销售策略有很大的分别。

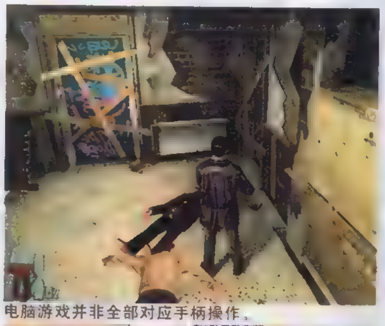
电脑与家用游戏口味有分别。

家用游戏十之八九都要迁就硬件机能来开发游戏。

电脑游戏却有无限的发挥潜能。

总的来说，电脑与家用机玩家是两个存在着差异的群体，那么电脑游戏家用机又能否将他们融合为一呢？其实两方面最重要的就是硬件与软件的角力赛，电脑游戏经常是由硬件去配合，所以游戏开发商受到的限制相对较小，例如需要多些内存(RAM)便增加，需要更顺滑的贴图便另买显卡。

相反家用游戏却要受限于主机性能，因为主机的性能已经固定，不能有任何更动，那么软件游戏开发商就要迁就主机性能来制作游戏。内存不够就惟有在程式上着手，又或者把游戏质素下调。所以较早之前SCE发表PSP硬件性能后，立即有第三方厂商开发者提出抗议，要求增加内存。因为若此时不提出，日后PSP发售时成为了定案，那只会苦了自己。


电脑游戏并非全部对应手柄操作。

PHANTOM受到多方面限制。

APEXTREME能看DVD影碟始终有优势。

APEXTREME略有优势

说回目前已发表的两部电脑游戏家用机，从厂商的出发点来看，是希望通过它们来吸引一些本来是家用机玩家的人去改玩电脑游戏，因为原本已在用电脑玩游戏的人，根本不屑再花钱去买它们。然而一般家用游戏机迷是否会为此而动心呢？要知道玩家用机游戏的人，若不是游戏迷的话，都是靠口碑来决定是否购买新主机的，其次就是怕麻烦，因为电脑游戏往往都需要经过安装才能玩，即使APEXTREME具备自动安装系统，但还是不如PS2、XBOX那么简便。其三就是口味问题，正如前文所述，电脑和家用机游戏很大的差别，虽然有些游戏同时推出电脑及家用机版，但操作系统始终略有差异，因为有部分电脑游戏至今还是以键盘为主，并不对应手柄，这与玩惯家用游戏机的玩家在操作这一点上就有颇大的冲突。

个人觉得PHANTOM会比APEXTREME更辛苦，因为PHANTOM完全走的是下载路线，由于所有游戏都要经由网络下载，网络拥挤已经是一个问题，其次制造厂商能否提供足够的选择又是另一回事，因为首先INFINIUM LAB要取得其他电脑软件商的许可，又或者由那些厂商亲自提供下载游戏服务，否则玩家一样要面对有机而没有游戏玩的问题。至于APEXTREME有利之处在于它能对应现行发售中的电脑游戏软件，选择性上自然较为灵活，不用像PHANTOM要等厂方有提供下载的游戏才能玩到，没有的话就只能望门兴叹了。还有就是APEXTREME能看DVD影碟，在价值上比PHANTOM更高，因为当年PS2能迅速打入市场，正是因为能看影碟。

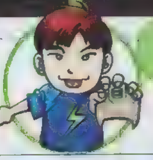
未必能应付日后需要更强性能的电脑游戏。

家用电脑游戏机欠未来性

说了那么多，家用电脑游戏机始终有一个缺陷，那就是未来性。不错，就两部主机所公布的机能都能玩目前最流行的电脑游戏，但正如前面所说的，电脑游戏主要是由硬件来配合，日后必定会有需要更高机能的硬件才能运行的游戏，而游戏厂商也不一定会因为这两部主机而特别做出迁就举措。例如现在已有部分电脑游戏需要用到DIRECT X9，日后相信强化版本DIRECT X10、X11陆续有来，更别说需要配合更新更快速更强的图形加速卡了。到那时候，由于机能问题，玩家只能对着那些新游戏“望梅止渴”了。

所以说如果主机没有机能扩张的设计，很可能会变成“短命”的机种，只能玩过去的游戏。相反如果厂商真的推出家用电脑游戏机，就必须具备能够升级的功能，但换句话说，玩家又要日后需再付额外的钱来强化硬件，这岂不是走回电脑主机的原点？似乎有点失去了作为“家用机”的意义了。

太郎天地



任天堂异类机种未战先败？

任天堂于一个月前正式发表在2003年曾透露过的异类机种——NINTENDO DS，相信会给游戏界引来不少的话题。显而易见，任天堂此举是希望通过发布这个消息来抑制业内各界对SCE手掌游戏机PSP的注意力。

GB成功的原因在于简单

互换性及进步性是“GB系列”成功主因。

GBA软件都是以简单画面为主的。

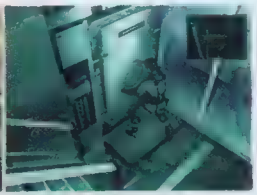
《TOMB RAIDER》的画面构图对手掌机来说挺复杂。

目前手掌游戏机界可以说已被任天堂所垄断，由GB到现在的GBA SP，期间曾出现过无数的对手，然而都难把任天堂这个老字号撂倒。最大原因是“GB系列”一直以来都保持着良好的互换性，这是它能一代传一代的最大魅力。其次就是任天堂的低年龄向作品，对于家用游戏机来说，年龄层是远比手掌游戏机广阔，或者说手掌游戏机仍是停留在一个比较简单的层面上，虽然成年人也会玩，但比例上大多还是以小朋友为主，这也是任天堂重点针对的一个市场。事实上手掌游戏机除了携带方便外，其偏向简单的内容也是受欢迎的重要因素。

如果要高质量画面的游戏，大可玩家用游戏机。像N－GAGE，虽然可表现出不逊于PS的画面，然而像《TOMB RAIDER》这么复杂的游戏却并不适合在一个很小的萤幕中显示，所以精细的画面并无特别大的意义，只会令玩家看得很辛苦。GB就基于以上的原因而能称霸，当然市场未来的走向似乎还是朝画面立体化方向前进，问题是要如何取得平衡。

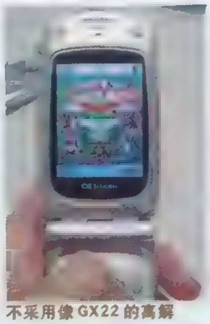
手掌机游戏立体化的弊处

画面可缩小，但文字却不可缩小是手掌机的瓶颈。



在手掌机上玩《MGS2》是否会苦了玩家呢？

由于现在我们还不能看到PSP实际表现出来的画面是怎样的，很难去评价其表现立体画面的可行性，因为制作手掌游戏就算是移植也还需要重新做一番调整的。玩过PCE GT的人都会知道，假如是动作游戏还好，但涉及文字的游戏就不可行了，因为画面可以缩小，但文字是不可以缩小的，否则玩家就会看不清楚内容，所以像GB上的RPG游戏都会特别将文字扩大。否则的话，显示屏就必须要拥有像手提电话SHARP GX22那样高解像画质才行。



不采用像GX22的高解像画面便很难发挥。

另外一个问题就是操作性，过去GB或大部分的手掌游戏机都是以平面游戏为主。但进化到立体游戏后，游戏往往就需要较复杂的操作，例如《BIOHAZARD》需要六个按钮，《TOMB RAIDER》和《METAL GEAR SOLID》这些游戏更需要十多个按钮，但如果将它们的操作简化，可能就失去了原有的趣味性。

接着我们把话题转回任天堂的异类机种上。首先大家要知道任天堂公布这款主机的动机。正如第一段中所说，由于SCE发表的PSP在性能上明显地把GBA比了下去，这里先不讨论它的立体化成效如何，但这个威胁已经存在，而要靠现在的GBA来对抗各方面都优于自己的PSP，任天堂也明白这是“不可能的任务”。

兼容与全新二者取一

PSP发表之前已经做了精心部署。

还不知道NDS走平面还是立体游戏路线（图为假想画像）。

对于未来手掌机市场，任天堂只有一条路可以走，那就是开发新机种。关键的是，SCE的PSP虽然是去年中发表的，但相信研究开发及部署绝非一天两天的事情，厂方肯定从机能、媒体、未来性等各方面都进行了细心准备。相反任天堂却是如梦初醒，它现在要考虑的是：到底是开发一部GBA的进化机种，还是一部全新性能的主机。

如果能与GBA兼容，会限制NDS的发展。

如果选择开发GBA进化机，就会限制了它的发挥。因为GBA始终是一部平面机种，要进化为立体似乎有点勉强。毕竟平面和立体有很大的差异，如果任天堂既要开发立体手掌游戏机，却又要坚持开发一部可兼容GBA甚至GB的手掌游戏机，肯定要提高生产成本。

面对这个进退两难的情况，任天堂最后采取了另一个方案，就是开发另一部全新的机种，也就是NDS。任天堂强调它将会成为自己的第三支柱，不过一个厂商出两部手掌游戏机，岂不是自己打自己？虽然NDS采用了双画面的设计，但有关它的机能仍然不明，厂商也没有透露NDS走立体还是平面游戏路线。令人感到奇怪的是NDS采用与GBA同系列的CPU，是否意味能够与GBA兼容呢？任天堂对此并没有回应，只表示在考虑中。

继续走卡带路线便很难有突破。

媒体成本令人担忧

NDS的市场策略的确令人担心，因为除了它的性能外，还有其他的不明朗因素。首先是软件媒体，在PSP已经采用大容量光盘的时候，NDS却依然使用接近游戏带的半导体，就算它声称有1G BYTE大容量，但实际上只有125M BYTE。这明显已经比PSP差很多，而且半导体的造价始终不及PSP的UMD光盘便宜，相信对游戏售价也会有影响。

SONY有大量人力物力设计新媒体。

据笔者估计，并非任天堂不想研制一种与PSP抗衡的大容量媒体，而是任天堂心有余而力不足。要知道任天堂并不像SCE有SONY做靠山，SCE所需要的高科技媒体可交由SONY开发。而任天堂，过去开发GC的光盘都要借助PANASONIC的力量，现在要创造一种新的媒体对任天堂来说太困难了。

支援厂商也成关键

其次是支援的游戏厂商，“GB系列”过去卖的如此红火，就是获得第三方厂商全力支援的结果。由GB开始，任天堂已经在掌机界建立了稳如泰山的地位，而一代代延续的成果使该主机系列地位更稳固。因为第三方厂商知道就算推出新一代的GB，只要机能具有互换性，其游戏的销售就肯定有保证，所以就纷纷给GB系列开发游戏。

像KONAMI这些大厂相信仍会继续支持。

KOEI早已经放弃为任天堂效力。

可是对于NDS这部全新的手掌机，第三厂商也许会重新考量其未来性。如果NDS并不能与GBA具有联动或互换性，那游戏的开发就要重头开始。而且NDS没有公布主机性能，在形势上能否与PSP抗衡值得怀疑，有哪些厂商愿意去做开荒牛呢？以任天堂的地位，要请一些有良好关系的大厂如KONAMI、NAMCO、HUDSON开发游戏自然不难。但其他那些日渐疏远的厂商如TECMO、KOEI却不一定肯冒这样的险。

虚张声势的策略难救命

任天堂多次使用虚张声势的策略。

NDS与PSP同样预定在今年底发售，但那只是任天堂最喜欢的虚张声势策略罢了。任天堂过去每逢遇到威胁或有新对手出现，就会立即发表一些完成度非常低的新产品予以反击，将大众的注意力拉回到自己身上。从超任、N64以至GC都采用过这一策略，如今大家已不再相信任天堂那“狼来了”的故事了，因其产品延期的情况实在太普遍了。

NDS不明朗的因素过多，而PSP又来势汹汹，两者的成败或许已经有了少许预示。当然，目前笔者所说的大多是猜测，在主机真正发售前的这段期间有很多事情可以改变，而且游戏厂商未必只对其中一方开发游戏，而是根据两者的机能来开发对应的游戏软件。不过在两者出发点相同，而性能以及支援软件有差异的情形下，玩家会选择哪一方的确很容易想像得到。

太郎信箱

Game-kjf@vip.163.com

《死魂曲》游戏故事内容疑问大解答

PS2美版游戏秘技

电玩太郎：

1)请问PS2版《极品飞车：地下狂飙》有没有秘技？

答：所有秘技均是在主选单中输入：

所有DRUG赛道：右、□、左、R1、□、L1、L2、R2

所有DRIFT赛道：左、左、左、左、右、R2、R1、L2

所有CIRCUIT赛道：下、R1、R1、R1、R2、R2、R2、□

所有SPRINT赛道：上、R2、R2、R2、R1、下、下、下

[illegible]

2)PS2的《自由战士》有没有秘技呢？

答：在游戏中输入以下的指令。

火箭炮出现：△、X、□、○、[illegible]

[illegible]

打斗模式出现：△、[illegible]

[illegible]

无限子弹：△、[illegible]

透明：△、X、[illegible]

超能力最大级[illegible]

忠实读者林友德

《死魂曲》十问十答

太郎兄您好！

最近本人买了《死魂曲》回家玩，藉着完全中文化，的确对故事的认识加深了。但当我完成游戏后，仍有不太明白的地方，希望太郎兄能解答。THANK YOU！

1)在游戏中须田恭也和安野依子都有中枪，前者更中了两次之多，但为何仍可活下来？又如果他们是因为那些红水而生存的话为什么没尸人化呢？

答：他们的确因为红水而存活下来，不过由于神代家的前人曾吃下堕辰子的肉，所以代代相传的后人拥有抵抗红水诅咒的神奇力量，神代美耶子曾把血烙印在须田恭也身上，所以他也拥有这股力量。而安野依子也曾在医院内拥受宫田司郎的输血而得到这股力量，相信那些血也是神耶家的血。

2)为何八尾比沙子能存活那么久，但又没有尸人化呢？

答：答：因为她就是吃下堕辰子之肉的其中一人，相传吃下堕辰子之肉的人拥有不老不死的力量，正好解释八尾比沙子为何活那么久。

3)又为何宫田司郎非要杀掉牧野庆不可？

答：那只不过是玩家在片段中所看到的假象，宫田司郎在开枪时画面漆黑一片，不能完全肯定他杀掉牧野庆，但惟一知道的就是跟牧野庆是孪生兄弟的宫田司郎，在游戏后期穿着了牧野庆神父的衣服去做自己的应做的事。然而结局牧野庆是否死亡则不得而知，但因为竹内多闻曾发现烧毁的宫田司郎衣服，所以也有牧野庆被杀继而火化的说法。

4)前田知子在中段的时候已经半尸人化，为何她会这样？以本人所知她并没有接触过那些红水啊。

答：因为不单止是接触红水，就连接触到红雾、尸人或意志不坚定也有变成尸人的可能性。

5)另外游戏中并未详细交代半尸人如何选择变成那一类完全尸人，究竟是根据性格还是性别去区分呢？

答：当尸人受到堕辰子的哭声，也就是SIREN声而作出前去红色海的“海送/海还”行动，在受到红色水影响后便会失去人类应有的思考方式。而当海送/海还完成后，人们才会变成蜘蛛、犬、苍蝇等完全的尸人。

6)既然恭也、竹内多闻、安野依子及四方田春海都能活下来，但为何只有春海可以获救，其他人都不知所踪呢？

答：因为救生队所发现的就只有春海一人，而在村内却找不到余下三人的所纵，可能他们早已脱离羽生蛇村，不过实际上是怎样却无人得知。

7)其次，根据游戏里资料库的记载，有杂志描述在30年代时有一位少年手持日本刀和猎枪一夜间屠杀了三十多名村民，而他的装扮刚巧又与恭也在结局屠杀尸人时的装扮很像，为何呢？

答：由于游戏所进行的时空有所交错，所以游戏中的羽生蛇村是27年前年前的世界，所以那位少年说不定真的是须田恭也，然而实际上故事也没有详细的解析。

8)于选择游戏版面的画面中，在恩田美奈之后有一格是空着的，究竟那是属于谁人的呢？

答：那一格是堕辰子，只要集齐99个27年前便会出现有关堕辰子的MOVIE。

9)另外，在故事后段牧野庆可以得到一枚九九式手榴弹，但之后的故事 并未有使用它的地方，究竟那东西有什么用呢？

答：这是宫田司郎(牧野庆)用来破坏水库用，他决意用洪水来淹没这个诅咒之地。

10)最后，究竟安野依子所击倒的竹内父母是尸人吗，因为看样子他们并不像呢？

答：那的确是尸人，可能跟他们已尸人化多年而外表有所不同。

好了，问了这么多问题希望太郎兄不会觉得烦吧。^__^

第五生存者上

PS皇家骑士团秘技

太郎兄你好：

我是第一次来信，希望太郎兄能回答小弟的几条关于PS游戏《TACTICS OGRE(中文名是皇家骑士团)》的问题。

1)有没有无限金钱的秘技？

答：本游戏并没有无限金钱秘技。

2)请问有什么隐藏人物可取得？

答：游戏并没有隐藏人物。

3)请问隐藏商店如何进入？

答：在CHAPTER 4之后是有一间隐藏商店“魔女デネブのお店について”，要在特定的日子及场方才能进入，分别是1・2(港町ゴリアテ)、3・4(アルモリカ城)、5・6(クリザロー町)、7・8(バルマムッサの町)、9・10(港町アシュトン)、11・12(コリタニ城)、13・14(ブリガンテス城)、15・16(古都ライム)、17・18(フィダック城)、19・20(ウェアラムの町)、21・22(王都ハイム)、23・24(グリムスビーの町)、25(バ[illegible]城)

祝贵刊员工身体健康。

谢谢回答。

忠实读者：GAME狂

龙珠Z基本操作方法

太郎兄：

您好！我有些关于PS2《龙珠 Z：武道会》的问题请教阁下！拜托。

1)可否列出操作表？（我连储气都不懂啊）

答：本游戏的基本操作如下：

储气：按着Ｘ不放再按←←

向画面深处移动：↑＋Ｘ

向画面近处移动：↓＋Ｘ

冲刺挥拳：→→□

冲刺踢腿：→→△

斜上方飞行：R1

向前方飞行：→+R1

飘浮技：←+R1

按着不能挡：R1

投摔：R2

挑拨：同时按○Ｘ△□（令对手气力棒减1）

2)有些隐藏人物（好象特兰克斯那些）要怎样才可以获得使用呢？

答：所有隐藏角色都需要在故事模式中击败对手才能获得。

3)技巧胶囊怎样装备到喜欢的人物身上呢？

答：在游戏的标题画面选择“スキル编集”，然后选择1P或2P，作成FILE后会有能力系、体术系、补助系三个项目，玩家将游戏中购买到的胶囊装备进去便可。

THANK YOU VERY MUCH！

PETER上

各种游戏疑问

太郎：

1)我是《死或生》的FANS，TECMO还会不会在PS2甚至PS3上推出《死或生》新作？

答：目前TECMO的开发组TEAM NINJA集中为XBOX开发游戏，原因是该开发组迷上了XBOX强劲的机能，加上Microsoft方面应该开出不俗的条件，才会独占TEAM NINJA作品。但这并不代表TEAM NINJA以后只会为XBOX开发作品，或者该开发组认为PS2无法表现出理想的效果，相信到PS3时情况可能会有所改变。

2)《忍者外传》看起来画面很漂亮，你认为值不值得为了它而购买XBOX呀？它以后会不会移植到PS2上呢？

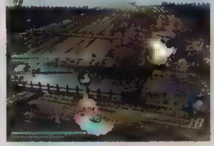
答：《忍者外传》的画面的确很出色，其高水准的画面并不比CG动画差太多，当然是否值得为了它而购买XBOX则要看你对该游戏的喜爱程度，但个人认为XBOX是绝对值得买的，因为它有不少出色的软件。而以PS2的机能，相信没有办法移植《忍者外传》。

3)《DOA CODE：CRONUS》到底是玩什么的？

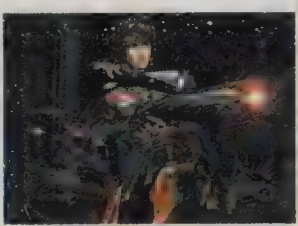
答：有关这游戏的资料真是少得可怜，但厂方已表示该游戏将不会是格斗、运动或动作类游戏，有可能是冒险类游戏吧？游戏会以KASUMI和AYANE视点出发，预定今年的东京游戏展会有展示，或者5月的E3游戏展也能见得到。

4)较早前推出的《钢铁之咆哮2》好不好玩？我记得去年也推出了第二作，为什么又推出一次？

答：本作的副标题有所不同，去年那一作是“WARSHIP GUNNER”，本作则是“WARSHIP COMMANDER”。前作是以接近主观的视点驾驶战舰作战，本作则变成鸟瞰画面，以较倾向即时战略的方式进行，而且两集的关卡与任务内容是完全不同的。



5)你觉得KOEI是不是很过分，一款《真・三国无双3》不断的出资料片，就算我是无双FANS也看不过去了。你怎么看呢？



答：能够赚钱的作品，厂商自然希望挣得越多钱越好，既然“《真・三国无双》系列”是目前KOEI最赚钱的游戏系列，而推出资料片又很受欢迎，自然在出新作品前不断出资料片。

6)《红之海2》值得买吗？上集因为在XBOX上推出所以没有玩过，你认为KOEI会不会在PS2上推出第一作？

答：其实两集《红之海》在系统上多少有些分别，不过我觉得有一定水准，所以值得玩。至于第一集虽然没有标明“ONLY ON XBOX”，但同一画面出现大量敌人却是PS2机能所应付不来的，因此厂商才没有移植第一集，直接在PS2上推出续作，估计移植第一作的机会不大。

7)《潜龙谍影3》能在今年内推出吗？大约是什么时候，会有第四作吗？

答：《MGS3》算算手指都开发了一年多了，相信今年内应该可以推出，或者会像《MGS2》那样在11月左右推出。而第四作基本上肯定会推出，因为它是KONAMI卖得最火的动作游戏，不过据小岛秀夫说那时侯他只会负责监制，游戏质素是否会因此而下降就很难说了。

8)KONAMI会不会将《潜龙谍影 孪蛇》移植到PS2？

答：《MGS TS》是任天堂出资请KONAMI出让版权而开发GC版本的，甚至连制作也是由任天堂属下的公司负责，估计是KONAMI卖断了版权给任天堂，所以没有机会再移植至到PS2。

10)看过《御伽 百鬼讨伐绘卷》攻略后，觉得该游戏很好玩，请问会不会移植到PS2上呢？

答：《御伽 百鬼讨伐绘卷》的确不俗，是个要用脑思考的动作游戏。但由于该游戏标明“ONLY ON XBOX”，相信不会移植到其他机种。

读者麻甩佬

再问塞尔达问题

太郎兄：

又有GBA《塞尔达传说 神之TRI FORCE》问题想请教你…

1）我已按照你的讲法去做，但并没有WARP POINT出现，为什么？可否解释得详细一点呢？

答：首先在取得笛后回到光之世界，于カカリコ村见到醉酒大叔，吹笛给他听后，在村前方的风见鸡吹笛，ドリ就会出现，以后在光之世界各地的WARP POINT吹笛便可进行传送，而位置分别是ヘブラ山洞前(1号)、魔法屋(2号)、カカリコ村(3号)、リンクの家(4号)、东の神殿南(5号)、あやしの砂漠西南(6号)、草原のほこら(7号)、ハイリア湖东南(8号)，以及ヘブラ山东(9号)。传送到6号就是高地，在那里举起右边的岩石，就有前往暗之世界的WARP POINT。

2)GC的《口袋妖怪》共有多少种口袋妖怪？

答：可供捕捉的口袋妖怪共有五十八只，另外有三只隐藏的精口袋妖怪，全部有六十一只。

3)GBC的《口袋妖怪》水晶版可否捉到金银版的特别口袋妖怪？（游戏盒封面的两只）

答：是可以的。

4)重新推出的《口袋妖怪》红与绿共有几多只口袋妖怪？

答：《口袋妖怪 火红》和《口袋妖怪 叶绿》游戏仍然是只有一百只口袋妖怪，但是已有《红/蓝宝石》的玩家，则可以将后者的口袋妖怪传送到新版上，不过像梦梦那些在旧版时只限在特别活动换取的口袋妖怪，便不知道有什么办法可取得。

5)GC好像有一款瓦里奥的游戏，请问日版出了没有？

答：美版已在去年六月发售，但日版就取消了，不会推出，至于原因就不明。

心急人上

今后所有“太郎信箱”来信可发送到

Game-kjf@vip.163.com

欢迎大家踊跃来邮询问问题。

攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX

PS2　5800日元

PS2 总分 28 铜

风之使者

世界观忠于原作，可使用两位主角进行游戏，游戏时带有一些《MGS》的感觉，而且战斗比较多，试玩后发觉战斗部分和人物的各类动作都做得十分精细。但游戏中有很多一击致死的地方，记录地点却很少，相比之下令人觉得难度过高，对于不擅长动作游戏的玩家来说会感到困难。另外，若你是《攻壳机动队》的动画迷，游戏中的动画绝对值得你一看！

Dr.Game

基本上来讲是一款很普通的立体动作游戏，不同的只是加入了《攻壳机动队》的世界观罢了。游戏的难度相当高，有不少即死的情况发生，而且可供记录的场所也太少了，对于不擅长玩同类型游戏的玩家来说的确是个挑战，幸好游戏本身的趣味性和操作性均有不俗表现，整体来说是个中规中距的游戏作品。

小志幽凉

以同名动画改编而成的游戏，由于使用的人物跟动画版完全相同，游戏中所进行的任务种类也比较丰富，有跟敌人直接交火的枪战、为盗取情报而进行神秘的潜入、骇客入侵等，带有很浓烈的原作味道。尤其是在跟敌人作战中，仅仅是枪已经有远、近各种类可供选择了，中后期的版面里还要求活用地图的高低差，使游戏的趣味和难度同时增加，总的来说是款动作性丰富的游戏。

Minamoto

取材自同名动画的动作AVG游戏，玩家在游戏里需要操纵主角素子和拍挡，挑战各个难度不一的任务。作品里出现的CG片段数目相当多，而且质素都非常高，相信能够令原著FANS感到满足。游戏属于动作性要求较高的类型，武器攻击和连续动作场面经常出现，从而可以享受到极大的乐趣。可惜作品的故事性相对不足，高低差构成的版图在制作上略嫌粗糙。

街道BATTLE 2 CHAIN REACTION

2月26日　6800日元

PS2 总分 32 银

小志幽凉

由推出《首都高BATTLE》而广为人知的元气，其另一款从中衍生出来的游戏《街道BATTLE》终于推出续集。本次山路追加了阿苏、赤城和藏王三个赛道，另外还有大量的新车种和敌人追加。比较起在高速公路上比赛的《首都高BATTLE》，此作更考验玩家的个人操作技术，虽然游戏系统变化不大，但新追加赛道后玩法很多变了，有玩过前作的朋友一定要试试。

Dr.Game

由元气所开发的赛车游戏几乎已经成为了信心的保证，而本次这款游戏也没有令笔者失望。除了保持一贯的水准之外，也做出了多方面的改良并加入了不少新要素，例如增加了对手的数目和扩大了停车场的范围等。至于仿照互联网制作的留言版效果也相当不俗，使玩家感受到类似连线对战的乐趣。

电玩太郎

赛车游戏一向是元气的拿手好戏，前作《街机BATTLE》就已经有不俗的表现，因此出续作实属意料之内的事情。说到本作主要是在车辆数量方面增加，并追加了3条新的赛道和登场的对手。其他方面如系统就改动并不大，只是增加了比赛的形式，当然画面及行车表现较前作多少有所进步，这一点比《头文字D》做得更好。喜欢山路赛车游戏的玩家值得捧场。

Minamoto

以山道赛车作为题材的《街道BATTLE》，依靠赚取金钱来改装车辆，差不多已是目前赛车游戏必要系统。本次新作的卖点主要是加入了三条新赛道、新增了登场车种及对手数目。从游戏画面上来看，赛车与环境的表现颇具真实感，尤其是车身反光方面，的确比前作改进了不少。假如各位赛车游戏迷对于前作感到满意的话，本作不妨继续追捧。

GUNGRAVE O.D.

PS2　RED ENTERTAINMENT　3月4日　1人　6980日元

PS2 总分 25

© RED/内藤泰弘 2002 © RED/内藤泰弘 2002-2004 © RED/

电玩太郎

前作虽然有爽快的射击感觉，可是行动速度缓慢及游戏内容单调却是游戏的致命伤。本作首先改良了速度的问题，使玩家玩起来很有流畅感，不过攻击时给玩家带来的力量感却有所不足。游戏中增加了两位新角色，他们各有独特的攻击方式，然而该游戏确是那种无需动脑筋的游戏，所以换了角色也没什么新鲜感。此外游戏的视点变换并不自由，大大减低了趣味性。

Dr.Game

三位角色的攻击方法各有不同，使他们的个性更加张扬，玩家可以体验出三种不同的打法，再加上随机决定敌人出现位置的系统依然健在，即使玩家玩到滚瓜烂熟的程度都不一定有必胜的把握，而种种新要素又使游戏耐玩性大幅提高。本作中加快了角色的移动速度，玩起来比较爽快。可惜视点不能够很自由地转换，默认的视点也设定的很奇怪。

小志幽凉

记得前作刚推出时，看到主角背着巨型棺材作为武器，这样的人物设定确实很有风格，虽然游戏爽快感尚算不俗，不过视点处理和移动速度过慢都是缺点。到了本次的续篇中，不仅移动速度有所改善，能操作的人物也增加至3个，游戏的变化非常大。不过视点的问题似乎不能还没能完美解决，往往被敌人从背后攻击时没有作出反应的余地，不过使用无限子弹任意破坏的爽快感仍在。

Minamoto

该系列的最新作，本次玩家可以从3名角色中选出一人来进行游戏，玩法基本上与前作分别不大，操纵着主人公将沿途出现的敌人射杀，背景里大部分东西都可以破坏，确实能带给玩家一定的爽快感，如果使用必杀技攻击的话效果更会强。本作中在人物造型、动作、画面质素等各方面都作出了修改，可惜效果却未必讨好。视点上仍然存在着相当大的问题，无法自由变更之外，敌人还经常藏身于死角位置，使本来容易应付的战斗变得困难。

SOCCER LIFE!

PS2　SLG

PS2 总分 28 铜

adidas, the adidas logo, FEVERNOVA, the trigon logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks ... © BANPRESTO 2004

猫部

由于早前KONAMI的两款育成足球游戏都惨遭滑铁卢，由第一次开发足球游戏的BANPRESTO来完成则难以被业界看好。游戏以育成球员为主线，并以成为世界级选手为最终目标。不过由于没有球会的关系，玩家要顾及的元素并不多，使游戏变得单调了一点，虽然游戏中会遇上不同的球星，但是玩家是不能使用的。而引入恋爱、生孩子等要素更是感觉可有可无的，整体而言未必能吸引到一个资深的足球游戏玩家，不玩损失也不大。

Dr.Game

玩起来的感觉与《德比赛马俱乐部》颇为接近，不过作为一个足球育成游戏也算是相当有新意的。游戏中除了描绘球员的比赛生涯之外，对于日常生活方面也有深入的介绍，给人的感觉更为真实，而且可以一口气训练数名球员的点子也很不错，可惜球员成长的速度太慢，变相需要花费极长的时间来玩这款游戏。

义经

以目前的足球游戏市场而言，这款游戏实在是一款少有的另类作品。游戏的内容有点像KONAMI的“《力量实况棒球》系列”。玩家以球员的角度进行游戏，足球人生之路上将会遇到各类事件。另外主角的能力还可以由下一代承继。对于可以同时进行多人育成这一点，笔者则有所保留。就个人而言，事件交错过多，反而会容易引起思维上的混乱。

风之使者

足球热潮席卷全球，动作类足球游戏已被“《WINNING ELEVEN》系列”称霸了，球会育成类又过多了，比如有“《创造球会》系列”、“《足球经理》系列”，以及刚推出的街机《WCCF》等。而《SOCCER LIFE》则打破惯例，从球员的角度来进行游戏，以育成球员为主要内容，让玩家体验当一位欧洲职业球员的生活。游戏中拥有结婚生孩子，儿子继承父业的系统，对一款足球游戏来说，的确非常新鲜。

总分：金强劲推介36—40　银强劲推介32—35　铜强劲推介28—31

FIRE FIGHTER F.D.18

PS2 KONAMI 2月26日 6800日元

PS2 总分 31

秀吉

身为消防员的玩家，需要穿梭于火场之中抢险救人。一边进行灭火，一边救助生还者，究竟要先灭火？还是要先救人？这是玩家在游戏时经常会遇到的难题，但也正是游戏的乐趣所在。操作方面虽然不算复杂，不过要完全熟练掌握两种喷水灭火的使用方法。由于操控消防喉时要使用到右摇杆，所以增添了一定的难度。

风之使者

过去以消防员为题材的漫画大热，现在PS2上推出《FIRE FIGHTER F.D.18》，玩家终于可以一尝当消防员的滋味了！记忆中，家用机游戏里很少以消防为题材的游戏。这款游戏玩法简单，基本上来说是要熟练掌握两种喷水的技巧，有时候还要选择是先救人还是救火，将火场内的紧张感忠实地带给玩家。题材新鲜，再加上是玩法简单的动作游戏，大家怎可以不玩呢？

小志幽凉

一款以火灾为题材的冒险式动作游戏，可能市面上比较缺少此类的题材，所以刚上手时倒觉得挺新鲜的。在生死悬于一线的火场内，在有限的道具和时间内救出被困的生还者，真让玩家有一股透不过气来的紧张感。游戏的难度稍高，在熟悉操作前需要下一番苦功。另外在任务中故事的变化较少也是其不足之处。

Minamoto

一款以罕有题材为主题的动作游戏，玩家在游戏里扮演一名消防员，需要走到灾难现场灭火并救出遇难者。作品剧情及场面演出方面极具电影感，在进行游戏时仿佛欣赏着一部惊险刺激的灾难片。另一方面，游戏的难度相当高，系统方面需要花上较多的时间来熟悉，某些情况下更会考验玩家的判断力和思考力。总的来说，个人相当喜欢这款作品。

义气 Rise to Honor

PS2 SCE 2月10日 49.99美元

PS2 总分 32

Dr.Game

由李连杰挂帅的动作冒险打斗游戏，样子像不像一件事，最重要是游戏爽快感十足，利用右摇杆来操作可说好坏参半，习惯的人会得心应手，不习惯却始终打不着敌人。游戏充满了港式动作片的感觉，例如连环跳避场面，又或是枪战都重现于游戏中。最令人意外的是，厂商竟特意找香港人用广东话配音，不过在港产片里很纯正的配音，在游戏中听到却有爆笑感。

小志幽凉

对此游戏最简单的评语就是“李连杰做主角的港产片”。除了主角使用了李连杰的造型以外，游戏本身还加入了大量的广东话配音，可说是到目前为止笔者所知的首款家用机游戏的粤语配音版本。不过在操作上比较奇怪，需要利用右摇杆进行攻击，不过相信玩家在熟悉之后应该不会有太大的问题。

秀吉

如果这是款普通的动作游戏，笔者最多也只能给7分，不过此作却有所不同，全游戏的配音竟然用上地道的广东话，对于很少、甚至没有家用机游戏用广东话配音的现状来说，该游戏的趣味性对我来说可谓大幅提高，仅仅是希望继续听配音就已有玩下去的冲动了。而游戏的玩法和操作方式不过不失，使用右摇杆来攻击的创意虽然新鲜但却难以控制，可能要一段时间才能适应。

Minamoto

由李连杰担当主角的3D动作游戏，细玩后给笔者带来了无限的惊喜！因为游戏全程使用粤语配音，而且发音准确，内容合理，相信是由香港配音小组负责配音工作的。粤语配音的PS2游戏，这真可算是史无前例啊！而且就内容本身来说，有着很浓重的港产电影味道（手持双枪，子弹怎么都不会用完），对于在香港长大的我来说肯定要支持啦！

CUSTOM ROBO BATTLE REVOLUTION

GC 6800日元

GC 总分 28

电玩太郎

N64时代推出的作品的续集，游戏虽然是款动作RPG，不过重点却是它的对战模式。它最特别的地方是玩家能够自由组合机械人的五个部分，从而有不同的攻击与行动方式，组合的好与坏会影响到玩家与别人对战时的发挥。本作无论是画面还是配件数量都大幅提升，但相反个人觉得机械人组合后并不是太美观，减低了游戏的欲望，当然对小朋友来说可以发挥自己的想像力。

风之使者

虽说是GC上的人气系列作，但最新一集却没有带来什么惊喜，系列中具有特色的系统依然继承到本作里，根据敌人特性改装（更换零件）自己的机械人，零件主要分为5个种类，目标是制造出最强的机械人，玩法基本上与前作一样，总体上来说只能算不过不失。4人对战时的画面显示仍有待改进。若你是“《CUSTOM ROBOT》系列”的支持者，不介意欠缺新鲜感的话，也不妨一玩。

义经

以前曾经在N64上推出过的同类作品，玩家可以自由地组合机体向敌人发起挑战。除了任意组合机体配件的固有元素以外，最大卖点就是4人同时对战功能。可惜的是，在进行4人对战时，由于画面分割，看起来比较难以掌握战况。相反而言，单打时却因为模式单调而可能会显得很沉闷。

秀吉

拥有任天堂一贯玩法的4人对战游戏，玩家们可以利用各种配件来组合自己的机械人，再跟朋友们进行对战。由于机械人的组合方法多变，再加上设有简易的教学模式，玩家可以轻易地投入游戏之中。不过在单人进行游戏时，游戏性略微显得不足，甚至会有沉闷的感觉出现。这方面实在需要多加改良，期待下一作的推出。

铁骑大战

XBOX 总分 31

猫部

这算得上是游戏历史上最多操作按键的游戏，在XBOX于日本并不被看好，且一再延期的情况下推出。本作重点在于ONLINE对战，可以与队友组成小队在战场上激战。战斗画面虽然没有太大改变，不过笔者认为在过场及播片中的画面更为细致，加上与队员合作时的紧张刺激，使玩家完全有置身于战场上的感觉。如果买过前作的朋友，本作没有理由不买！

义经

操作机械人在战场上作战的XBOX游戏《铁骑》的最新作，最大的特点除了有专用的控制器和复杂的操作以外，新作最吸引的地方，就是可供多人同时组队对战。如在前作中已经熟悉了系统操作，就可以马上上网享受对战的乐趣。对于角色一旦死亡，就会变得“一无所有”这一点，依然是最大的困难之处，逃生按钮的盖子千万不要关上啊！

电玩太郎

前作的产量不算大，但是却能全部售罄，可见这种以超写实操作方式来玩的机械人驾驶游戏有一定的吸引力。而本作以ONLINE对战为卖点，相信之前曾购买《铁骑》的玩家都不会错过，因为既然已有了专用控制器，当然希望能用尽它的功能。游戏仍然以追求真实驾驶机械人的感觉为主，如果在前作中已经练就一身好本领的话，本作便能一展所长，与队友直接对话沟通更是一绝。

秀吉

虽然玩法跟前作分别并不大，但新作以“ONLINE”为主打，大家可以跟同伴在战场上与其他玩家一决雌雄！不过本作的最大问题还是在游戏售价上，一般的玩家未必舍得花一千多元购买这个昂贵的套装游戏。幸好本游戏有行货出售，希望真的能够多吸引一些玩家加入到铁骑大战的战场中啊！

总分：金强劲推介36—40 银强劲推介32—35 铜强劲推介28—31

作品简介

新海诚先生监督的作品《星之声The Voice of Distant Star》曾荣获多个奖项，而他最新参与的作品《云的那方，约会的场所》，预计在2004年秋季上映。制作人员方面，音乐部分由《星之声》的“天门”负责，作画监督是田泽潮先生，其他故事、作画、美术等工作，大部分也是《星之声》的原班制作班底，质素绝对不用怀疑。

STAFF

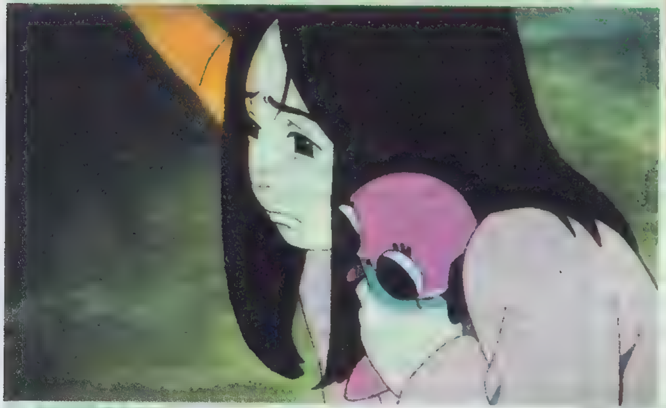
原作 剧本 监督 新海诚
人物设计 新海诚 田泽潮
作画监督 田泽潮
美术 新海诚 丹治匠
音乐 天门
LINE PRODUCER 伊藤耕一郎
宣传 冈田向日葵
PROJECT管理人 川口典孝

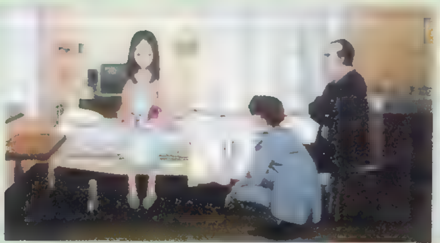
故事内容

舞台是大战后的世界，日本被分割统治，“联合”管辖下的北海道，秘密地兴建起一座巨大的高塔。而在美军占领下的日本，无人得知高塔的建造目的。本作的主人公是居住在青森的中学三年级学生藤泽浩树，他与好友拓也经常隔着津轻海峡远望那座塔，二人心里除了感到畏惧之外，同时也萌生起一份憧憬。后来，浩树和拓也决定携手合作，利用军方的废弃物品制造一架小型飞机。另一方面，主角们的女同学泽渡小百合，对高塔也存有相当浓厚的兴趣，她相信浩树两人总有一天能够飞往高塔。

三人为着达成梦想而不懈努力，不过在暑假结束之时，小百合忽然转校到东京，这突如其来的转变，令浩树和拓都感到非常失落，最后把制造小型飞机计划搁置。其后当浩树升到高中3年级的时候，他终于知道了小百合当日转校的原因，想不到高塔、全世界及小百合之间存在着极大的关联……

妄想代理人


伤人事件的受害者月子。



STAFF

原作 原案 今敏 人物设计 安藤雅司
音乐 平泽进 制作 MAD HOUSE

作品简介

以往今敏先生曾监督过多部在业界评价甚高的作品，包括《千年女优》和《东京GOD FATHERS》等，其作品的独特故事性和现实感，吸引了全世界的动画迷。从今年2月2日开始，今敏监督的最新作品将会在日本电视上播出，标题名称是《妄想代理人》，新作以每集独立剧情和主角的交替方式来制作，各位动画迷千万要留意。

故事内容

东京·武藏野发生了伤人事件，受害人月子的奇怪口供令调查进展非常困难。不久，第二宗同类型事件发生，本次受害者指出犯人是一名“手持球杆穿着金色滚轴溜冰鞋的少年”，究竟行凶者真正身份是谁呢？犯案目的又是什么呢？

这套小模型除了造型逼真之外，可动部分也极多，让你能为他们摆出各种充满迫力的姿势，全套共有5款，每款各有两种颜色。

龙珠Z POSING FIGURE～弗利萨篇

大受欢迎的豆腐亲子迷你人形扭旦，一共收录了11款豆腐亲子的不同造形，好像中国豆腐、机械人、间谍等等，十分可爱和有趣。

豆腐亲子 mini-blister collection

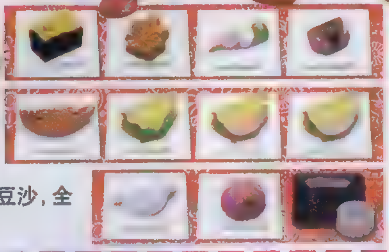
宠物小精灵扭旦～立体精灵图鉴第4集

以统一比例来制作的宠物小精灵扭旦第4集，本次一共收录了22种系列中登场的小精灵，除了多款常见的小精灵之外，更会有传说精灵拉迪艾斯和拉迪奥斯，要完成精灵图鉴的话便绝对不能错过！

BEST POSING COLLECTION～超级机械人篇 PART 2

以一众摆出迫力姿势的超级机械人作为主题的小模型第2弹，本次登场的六部机体包括盖塔1至3号、勇者莱汀、宇宙飞龙和金刚，造形和姿势均是水准之作。

和果子扭旦



收录了12款日式甜点心的扭旦，分别有栗羊羹、花见团子、樱饼、上生果子、不同味道的柏饼及茶具套装等，而特别款则是日式红豆沙，全部均与实物十分相似。

VANROGH+CUP NOODLE 布偶景品～长袖T恤版

VANROGH与合味道杯面再次Crossover，推出这套共5款的可爱布公仔，本次它们会穿上长袖T恤跟Fans们见面，叫人爱不释手。

面包超人扭旦火车3

已推出至第3弹的面包超人扭旦火车，全套共有8款，包括两款上练火车头和6款车卡，可自由组合成不同的列车。

昭和之风物诗～屋台

以昭和时代日本的流动小贩为主题的扭旦，全套共有6款，分别售卖不同的商品，包括汤面、连环画剧、石烧芋头、墨鱼丸和中华拉面等，每款均附送各种小道具，十分精致。

大受欢迎的超时空要塞食玩第2弹，本次收录了3款全可动机体(全装甲VF-1J、VF-1S、米娜专用VF-1J)，保持系列一贯的高水准，相信定会掀起抢购潮。

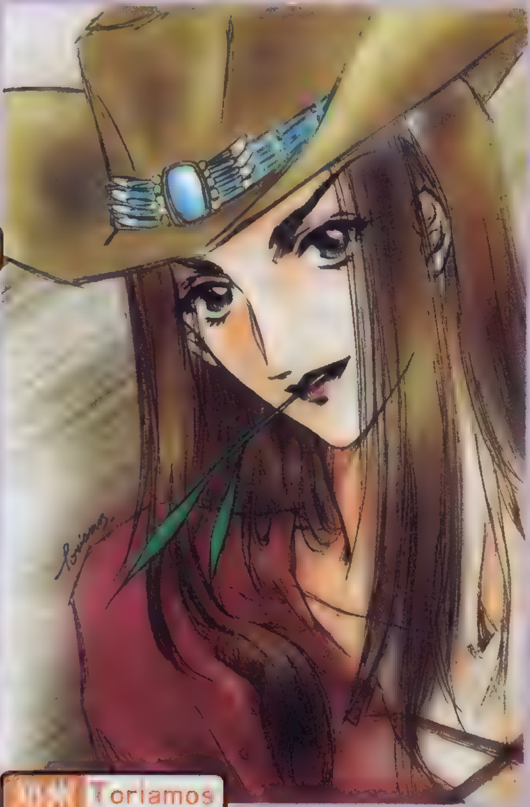
MACROSS SUPER DIMENSION FIGURE～SERIES 002

南京 CaCO3

◀CaCO3玩友本期带来的是《恶魔城》的Alucard，构图、造型和配色依然考究，尤其值得一提的是画面表现出的那种神秘氛围与《恶魔城》系列本身的感觉非常吻合，而浓重的美式插画的风格又为本作增添了几分硬朗和华丽，非常难得的佳作！

[illegible]州 欧扬

◀欧扬玩友的这幅稿子前景人物用色非常明快，可能是为了突出大和吉良，作为背景出现的Strike-X105就处理得有点草率了。加把劲，希望看到你更好的稿子！

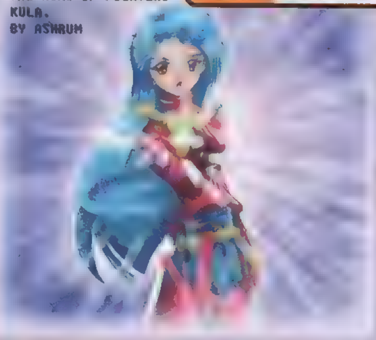


郑州 Toriamos

▲这次出现在Toriamos玩友笔下的依然是《莎木II》中的MM。不过她可是游戏中的Boss之一，截拳道高手春燕。你猜到了吗？少了些许火辣，多了几分柔美，Toriamos玩友诠释的春燕，或许会更受男性读者的喜爱吧！

开平 [illegible]

[illegible]州 同修兰



▲很有特色的一张Kula，配色和造型都颇有个性，而类似速度线的必杀技特效也非常具有表现力。虽然是阁下的第一次投稿，但好稿子苍刃自然不会放过的！

◀穿成这样的KOS-MOS……不得不佩服阁下的想象力。少了份冷艳多了份活泼，不错啊。不过为什么我看到这张画会想到制服系的"女仆装"呢……

本期杂志制作期间，总有一些生活上的琐事让苍刃闷闷不乐，不过每当看到读者们的画稿，烦恼便烟消云散了，苍刃真心感谢读者朋友的支持！闲话不多说了，G画廊下期将有大动作，在此苍刃先卖个关子，敬请期待！

有意于为"G画廊"投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿，题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可，不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm×270mm以内。来稿请寄"广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）"，注意在信封上标明"G画廊"收。注意要在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱"GAME-KJF@vip.163.com"。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有招行或者交行的银行卡，在来信或Email中将**卡号、持卡人姓名和开卡城市名称**提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

Text: 秀吉 讲师: 周向荣 Design:GSL

DRAGON BALL CARDGAME 3 魔人袭来

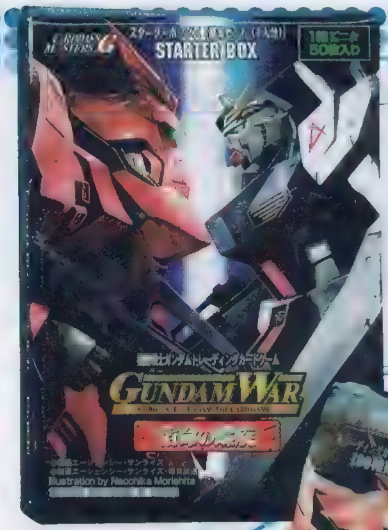
龙珠对战卡强势登场!

在日本逐渐复苏的人气动画《龙珠Z》，如今在美国仍然气势如虹，相关的产品也源源不绝地推出。本次为大家介绍的是“《DRAGON BALL CARDGAME》系列”的第三弹“魔人袭来”。史上最强的魔人布欧侵袭地球，一群捍卫和平的Z战士们决定跟它拼个你死我活。

在最新一辑《龙珠对战卡》中，超强劲的“邪恶形态”和“纯粹形态”的布欧均会登场，誓要杀尽世上所有的生物。而超级赛亚人方面，由特兰克斯和悟天合体而成的“悟天克斯”以及悟空和贝吉塔合体后的“悟吉塔”也会全力出击，对抗入侵的魔人布欧。想知道更多有关“龙球对战卡 魔人袭来”的消息，大家可以到以下网址 http://www.carddas.com 查阅。

GUNDAM WAR 宿命之螺旋

命运再次卷入旋涡之中



最新一辑的“GUNDAM WAR”终于正式发售，而且还加入最新的区域“格纳库(ハンカー)”，使整个游戏的变化更大。玩家可以利用卡牌的效果，将部分卡移动至“格纳库”之中，而在格纳库中的卡牌可以像手牌一样PLAY出场，但却会受到“换装”和“Multiple”的限制。基本上，“宿命之螺旋”中的大部分卡牌都是环绕着“格纳库”以及相关功能来发展的，所以大家在进行对战前，必须深入了解这个新要素，否则很难发展出新卡的真正威力。

©1996 Kazuki Takahashi
Licensed by Media Link
Animation International
Limited
© 2003 AKIYOSHI
HONGO/TOEI
ANIMATION Licensed by
Toei Animation Enterprises

文：Ryudo

读者纵横谈

人生之旅

——从小说、动画和游戏中看《奇诺之旅》

梦的开始

有时候我会在想，自己还不是一无所有，还不是一个矮小的笨蛋，还不是一个坑脏的人吗？虽然不知道为什么会这样想，但确实是有过这样想法的时候。

但在有这样想法的同时，我也会去想这个世界的一切事情和其他人的生存方式，觉得这一切都是很漂亮、很美好的事物。为了认识到这一切，我踏上自己人生的旅程。

辛酸和悲痛，在我的旅程中肯定会重复再重复地出现。

所以我更加不想中断这个旅程，因为这样才会变得更加有趣。就算必须要去杀人，我也要继续这个旅程。况且……要中止的话，不是什么时候都可以吗？

——奇诺 截自小说第1话序章《森之中·b》

一段普通的话，坚定了一位女孩旅行的心。同样也是这段话，她的目的被完完全全地表达了出来。如果要说上小说版、动画版和游戏版《奇诺之旅》的相同之处，那么这段意义深刻的话肯定是牵扯3个平台的一根串联线。如果你想知道故事的开始和结局是什么，那么我也可以告诉你，从这段话之中你可以找到一切你想要的答案。

《奇诺之旅》原本是一部出于2000年7月份的小说，该小说是由电击文库的时雨泽惠一先生所描述的一部，旅行者奇诺与她那会说话的摩托车艾尔麦斯的冒险故事。通过描绘她们二人在不同的国家，发生不同的故事来告诉读者们一些平时忽视了的道理。这部以创新的“真实＋科幻”形式所描写的《奇诺之旅》让所有阅读过后的读者都绝叹不已。而之后，还相继推出过动画和游戏作品。在拥有一大群小说FANS的支持下，该作在各个平台上表现都让人满意。由于在小说中插入了不少近几年人气急升的插画家黑星红白（原名为饭冢武史，负责PS和PS2上《Summon Night》系列的角色设计），因此让读者在阅读时增添了一份充实感。而动画版的人设监修和游戏版的人物设计也继续请来了黑星红白帮忙，这其实也是他在近几年人气冒起的其中一个原因吧！（小说版的《奇诺之旅》现时在日本已经推出到第6集，而动画版全13话已经在2003年7月8日在日本全部播放完毕，PS2版则是在2003年7月17日发售。）

运气

在到处都是沙的沙漠中，奇诺在看着天上那蓝得有点不自然的大晴天。

她低下头看着一口已经干枯了的小井。

随着落下的石头到达底部那清脆的撞击声可以知道——井里的确连一滴水都没有。

“我一开始不是说过了这样旅行的话是不行的吗？”在旁抱怨的摩托车艾尔麦斯似乎已经有点不耐烦了。

倒在沙上的奇诺依然看着天空很久，然后用沙哑的声线吐出了一句：“口很渴呀！”

“后悔了吧！当初留在师傅身边就不会有这样的结果了。如果你一旦在这里死去的话，那我不是要一直在这个沙漠中受到风沙的袭击，然后倒在一边，最后被沙覆盖在地底…”艾尔麦斯继续以母亲教训孩子的语气唠叨着。

突然，奇诺翻起了身，充满惊喜地向外面走了几步，然后继续向天空中仰望。

“艾尔麦斯，你知道一个旅行者在旅途中最重要的东西是什么吗？”

满脸不解的艾尔麦斯问：“怎么突然这样问了？是不是把脑袋也热坏了。旅行者最重要的肯定是判断力啦！你看你就是因为缺少了这个才会弄得这个田地…”

当艾尔麦斯刚说完这句话后，天空的远处飘来了几朵黑色的物体。接着一点、两点——雨水开始急速地落下。

在雨中微笑地接受雨水滋润的奇诺笑着说“艾尔麦斯，对于旅行者来说，其实最重要的是运气！”

——节选自小说第2话序章《森之中·b》

一个人，如果在彷徨无助时，最想得到的东西一定会是家人朋友的支持。哪怕只是一句勉励的话，也足以安抚那颗被伤害的心。上文的剧情源自小说第2话，但在动画中，它也是作为第1话中的第一个情节交代整个故事的开头部分。运气，这个极富概念性的单词在多少赌徒的口中重复再重复地出现过。而事实上，运气这“家伙”并不会依靠任何途径出现，当它要出现时，总会带给人们一个惊喜。因此惊喜和运气也会同时并存，如果缺少了惊喜的运气就已经不能再用“运气”这个词去形容了。从一名准备接受消除小孩思想的“大人手术”的小女孩，然后遇到一名名叫“奇诺”的旅行者，一边看着奇诺把破烂的摩托车残骸

制作成艾尔麦斯，一边在旁边听着这位周游各地的旅行者见闻，接着对现在的生活产生了疑惑。在接受手术那天，小女孩向父母提了一个改变自己人生的问题——我可以不接受手术吗？最后招惹了“铲除不正思想”的罪而正要被处死之际，奇诺出现并帮小女孩挡下了致命一刀。跟着刚被修理好的艾尔麦斯的提示，逃出了死亡的小女孩最后以摩托车主人的名字继续生活下去，奇诺——对，现在的奇诺继承了前者的遗志，在不同的国家中继续进行着她那不寻常的旅行。这一切一切都是奇诺的命运，从原奇诺的到来开始，那名无知的小女孩便已经跟运气挂上了勾，因为——他改变了她即将一生沉闷的人生。或许在市民和父母的眼中，接受了手术成为大人无忧无虑地工作后才是幸福，，但对于作为观众的大家来说，或许这样的结局才是最完美和最意料不到的。

有一个这样的故事

一名旅行者进入了一个之前臭名远扬的国家，但想不到在这个国家里等待着他的却是一群热情得无法用词语形容的居民。在短短的3日里，他不但体现了人生中最幸福的一次入境，而且还认识了一名身世与自己极相似的小女孩——樱。3日后，他离开了这个国家。带着小女孩父母所送的料理在一旁的山上休息。晚上，他亲眼看到这个国家被岩浆淹没，打开夹在料理中的信，里面有一名面临死亡的人所写下的字：“其实在一个星期前我们全国都已经知道了这件事，但我们不院搬走，因为这里是我们的故乡，我们最出生的地方…”

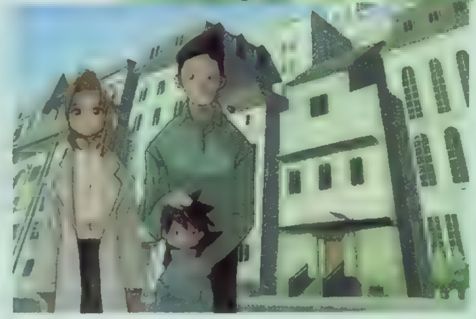
——改编自小说第2话第8章《热情之国》

在这一段故事中，小女孩樱的形象塑造得最为成功。因为事实上这个女孩的名字——樱就是奇诺过去的名字。在动画版和小说版当中都有这个名字的提示，具体表现在当奇诺第一看到女孩，并听到他说出自己的名字时，奇诺所说的那句话：“这个名字好像很熟悉，而这个小女孩和我过去也很像”。接着也有奇诺回忆起小时候别人叫自己名字的片断，所以笔者可以肯定奇诺的名字就叫樱。只不过多年没有人提及，她连自己的名字也忘记了而已。（虽然在PS2版中的樱是画得最形象的，在PS2版当中并没有提及到这个樱的最成功之处）其实奇诺可以在留在村里的最后一晚时带走樱，在最后一晚樱的父母用心良苦地希望能让樱逃离这个灾难，但毕竟樱并不愿意离开父母。这个环节其实让奇诺受到了打击，因为一个与自己如此相似的女孩，但她却拥有比自己幸福数倍的家庭，因此在奇诺也没有答应她们。最后想不到自己竟然犯下了大错。其实事情往往就是由一些个人的情绪而导致了严重的后果，但或许樱与自己的父母一起才是一个正确的选择吧！

迷？

如果一个人失去了所有的亲人，那么他会把对亲人的思念都转化成力量，又或者会自甘堕落，最后丧失了生存的勇气。同样地，如果一个智能机器人失去了自己主人下达的命令，又或者失去了其他人的指示，那么他们将会毁灭自己。因为他们就像《科技风》店长的口头禅一样——如果一个人失去了目的那跟咸鱼有什么分别？

——有感自PS2版的《机械人形的故事》



要说PS2版《奇诺之旅》中最感人的情节，那么笔者可以拍着胸口对大家说——《机械人形的故事》。刚进入这话时的确有点奇怪：一名自称自己的机器人的忠诚老婆婆在默默地为自己的3名主人服务，看起来非常普通的家庭但在吃饭时竟然做出奇怪的行为——当老婆婆走开时把桌上属于自己的所有食物倒进墙壁上一个奇怪的洞里，然后若无其事地坐回座位，当老婆婆回来时便假装说很好味。更奇怪的是屋子附近明明没有城镇，但3名家人每天都说要去上班、上学而不在家中。但这一切都在老婆婆死后得以证实——原来老婆婆是一名真正的人类，3名家人才是被制造出来的机器人。婆婆过去是一名机械博士，因为制造3名与自己家庭一模一样大机器人而忽略了真正的家人，最后家人在面前被炸弹杀害，而自己也神智不清地把3名机器人当成了自己的主人。也许她的脑海中只存在如何补偿自己过去对家人的忽视，最后把样貌一致的机器人当成了自己的家人。但每当看到3名机器人把因为失去了主人和指示而跳进冰川时眼睛里都会忍不住涌出泪水，这种复杂的感情很难对各位读者诉说清楚，大家有机会还是自己去玩一下吧。另外还要对现在拥有一个完好家庭的读者们说——其实你们才是最幸福的人。

梦醒时分

最新一作《奇诺之旅》已经发售。

其实写了那么多都只是为了能把《奇诺之旅》这部作品介绍给大家，其中包含了比不少大作游戏、人气漫画都要出色的要素。如果不是有篇幅限制笔者一定会把作品中所有的精彩的故事都向读者们介绍。（店长：不如你拿官方授权出一本小说的中文版算了，别在我这骗稿费！）但说回来，时雨泽惠一老师的文笔实在是让人佩服，不但拥有天马星空的构想，而且对于角色的性格描述还是出神入化。（在PS2版中，几乎所有的角色都是大众脸的，但性格依然能完美地表达出来，无言……）当然，在动画版和PS2版中，为奇诺配音的名声优前田爱也是成功的一名功臣，如果没有她那么“冷酷”的配音，我像大家一定会对动画的印象分减半。好了，话不多说，以后有机会再向大家推荐更多的动画游戏作品吧！

读编漫话

听幼儿园广播的店长的话

可能各位读者不知道，在店长与众小编每天进行创作与游戏的工作室的楼下，隔着一条街有一座幼儿园。其实呢，这座幼儿园本不出奇，但最近好像在搞什么歌舞比赛。这一下就苦了每天喜欢打开窗户一边呼吸着新鲜空气一边工作的店长与其他人，因为有一首名叫《小鸡吃米》的歌曲终日循环播放，而且根据店长听多年日本声优配音的经验来判断，唱这首歌曲的人至少也有30岁以上了，可是却假惺惺地将腔调变细、变幼稚，装出一个4岁的小女孩的声音，令人不寒而栗！等晚上幼儿园关门了，店长终于得到了片刻的宁静，而此时一种宽容的心情也似乎涌了上来，想想过去，自己还不是在幼儿园里听着《哇哈哈》长大的吗？毕竟童年是无忧无虑的，是真正快乐的。而如今呢，可能只有在游戏的时候才是真正快乐的……

随着《GAME科技风》被越来越多的读者接受并得到认可，店长与众小编的工作量也在不断地攀升。杂志的优点与缺点也更加明显，热心读者期待杂志快速进步的一腔热情着实让我们感动。这个月毫无例外也收到了许多宝贵的意见，无私地对杂志提出建议的玩家永远是最可靠的游戏同志，定期必买杂志的读者更是我们最亲爱的人！（店长：肉麻……最后这句话不是我说的，是樱子在我加班的时候，趁我吃便当的时候加进去的，但因为吃了她亲手做的东西，只好听话不删她写的东西了 -_-b……）

店长你好：

《GAME科技风》出刊到现在也已经有段时间了。我想把自己连续看过这几期杂志后总结的一些建议给您看看！自认为比较肤浅，请不要见笑！

一、封面。说实话，感觉3月B封面很普通！没有什么创意，就是简单地找张大作的图片一放。《鬼武者3》的确是一款不错的游戏，封面采用相关的图片也无可厚非，但是那张图也太常见了吧？个人感觉如果用金成武和让·雷诺在日本宣传的那张应该更好！封面是给读者的第一印象！有的人就是会被那第一眼“迷惑”的！呵呵，或者专门请人设计封面图片！

二、可读性。这是我以前也提到过的！攻略的确是杂志的重头。但是就像我一个朋友说的：要看攻略不如自己在网上打印！（这种说法比较残酷）一般的人买游戏杂志就是看看自己感兴趣的游戏介绍，然后看看一些兼有互动性与娱乐性的栏目。如果整本书全是攻略那就是工具书了！当然，《GAME科技风》在一点点的进步！3月B中就出现一个关于搞笑图片的栏目。变化还是明显的！其实象那个新栏目完全可以多给一点的版面啊，只要图片够清晰！

三、版式。早就想提。虽然是两期合一期，但是也没必要做的那么明显吧！同一个游戏两页两个相同的标题图片；看着很不舒服！我也能体谅编辑们工作量大。但是小细节不处理好很可能影响不好呀！（让我去帮忙吧！哈哈！）而且有些栏目，比如“非常精品推介”那个栏目排版就很乱，使我每期都没有看的欲望。

四、人性化。也是老调重弹。但是我在各个游戏论坛看到大家对《GAME科技风》的评价最多的是感觉不到那种读杂志买杂志的感情在里面！它更象是一本玩家实用工具书。说法绝对了一些，但却是最重要的！看看其他的杂志在北京参加游戏展时，有那么多人全都是为了去看那些编辑的啊！这让我感觉到一本杂志的人性化是多么重要！

就怎么多吧！感觉都是废话。但是也是我希望《GAME科技风》越来越好的一点急切心情！店长笑纳！

圣－豆腐脑

店_长_の_调_查

1. 你觉得这本杂志的风格是否符合你的口味？需要加入哪方面的内容你才会觉得满意呢？
2. 你对本期的攻略有什么看法？是否满足了你的要求？还需要哪些改进？
3. 请你给本期杂志一个总体的评价。

店长你好：

今天拿到了《GAME科技风》3月B，粗略地翻了一翻，觉得这期内容还是蛮充实的，重大发现是《鬼武者3》的攻略是出自店长与苍刃之手，请继续努力。

这次我有话要说，关于3月B“读编漫话”里“傻笑着的店小二”的那封信，我觉得《GAME科技风》要像他说的那么做的话，那买《GAME科技风》还有意义吗？尤其是信中提出的要求有点可笑，例如原文中有这样一句描述：“更重的一点就是攻略基本上是由《GAME WEEKLY》编辑制作的，而国内玩家无法在看过之后参与其中，少了不少代入感，是很遗憾。”这明显是废话！《GAME科技风》之前早就提到过其内容90%来自于《GAME WEEKLY》，难道攻略还要别人来写吗？“国内玩家无法在看过之后参与其中”，既然看过，就是现成品，如何参于其中？况且我也未看过那本游戏杂志做攻略要玩家参与其中，那编辑要来干嘛？就算有达人投搞，都应该安排到“研究家”这样的栏目中，而不是攻略部分。“代入感”，如果有1万名读者想得到“代入感”，那岂不是要1万人同时去参与制作攻略，这有可能吗？更令人生气的是说要把“太郎天地”改为灌水的地方，“太郎天地”是一个多么有意义的栏目啊！要灌水请到网上论坛，玩家买《GAME科技风》就是为了看与游戏有关的东西，而不完全是交流感情！最后就此事件想说的是，现在越来越多的玩家都认同《GAME科技风》了，就是因为《GAME科技风》有自己的特色，如果把《GAME科技风》做得跟其他国内杂志一样的话，那还买《GAME科技风》干嘛呢？《GAME科技风》的众编辑请在参考读者意见后也应“三思而后行”啊！

下面说说我自己的意见：

1.贵刊风格非常合我口味，希望日后重点加强“初心锦囊”这个栏目的建设，多做几款游戏，因为有很大一部分游戏没必要看攻略，只要给出系统的基本介绍玩家就能自行玩下去。还有“大攻略”中选择的GC与XBOX的游戏攻略要谨慎，要知道在香港GC与XBOX的玩家都是很有限的，更何况是国内呢，PS2才是王道啊！所以希望可以把GC与XBOX攻略的部分版面让出来给PS2（GC，XBOX的Players不要生气啊）的“怀旧长廊”，在2月AB合刊里的《异度传说》攻略让我暴喜欢（也因此买下了二手的正版《异度传说》）！在内容上希望可以加入“特别企划”那样的有关游戏的专题栏目。关于游戏名称里的英文名问题，我倒觉得如果原名是英文就还是用英文吧，有些名字译成中文后就完全变味了，倒不如用原名（跟国际接轨）。例如《KILL SWITCH》、《DEVIL MAY CRY》等。

2.关于印刷问题，《GAME科技风》的内文印刷一般，图片有不清晰现象，颜色也不正。不知是否因为纸张的问题，有待改进。

3.关于赠品问题，是否送VCD我倒觉得无所为，但如果有“达人”投稿或如一些游戏展之类的，还是送上一张VCD的好。2月B的“街霸II海报”我超喜欢（我特意买了相架，把海报给镶了起来，挂在房间里，太COOL啦！），希望以后多送此类厂家的宣传海报。

挚高

店长的集中回复

圣－豆腐脑是本刊的老读者了，也定期在“研究家”这个栏目中出现，他提的意见都是非常客观并且具有参考价值的，也反映出现阶段《GAME科技风》存在的几个重点问题。作为一本游戏杂志，封面当然是非常重要，《GAME科技风》的封面选材都是近期发售的热门游戏，这一点在很早之前就已经确定了。以3月B的《鬼武者3》封面为例，我们收到的CAPCOM官方图片是左马介与雅克的两幅单人CG图。需要经过美编的多重加工设计之后才成为大家所看到的封面的。读者们感觉不满意，这就表示其中自然还有很多需要美编去做的工作，只有杂志在美术设计方面的整体水平提高了，今后才能将更靓丽、更精美的封面奉献给读者。

至于可读性与人性化两个方面，我们都在进行各方面的尝试，新栏目或新板块出来之后希望读者朋友们能抱着宽容的心态去欣赏，有什么意见的话也请及时和我们联络。这里再次重申一下：

不同的文字和思想，深入的游戏研究，我们需要你的参与！投稿或给杂志提意见请发 Email 至 GAME-KJF@vip.163.com，或来信至深圳市34—007信箱，邮编518034

下面再说说关于我们采纳读者意见的问题。前面挚高读者就3月B上的一位读者的来信意见提出了自己的看法，店长觉得非常好！“读编漫话”的存在的意义就是希望更多喜欢《GAME科技风》的读者能够走进来，大家都积极发表自己的意见，这样大多数人都提出来的问题则往往是具有共性的问题，店长与众小编就会找出原因，积极改进。当然了，这其中一些刊登出来的意见也并非都会影响到杂志风格的定位与内容的安排。店长把那些意见登出来，有着抛砖引玉的意思，希望在更多的读者看到之后，也来投个票！

看图说话

真人版撒旦大叔，无言啊！

连《影之心II》中的狼布兰卡都搞《MGS》，实在不能不佩服这游戏的恶搞功力啊！

本板块的图片
不适合所有游戏玩家
含有超强的搞笑成分

寨鬼用"瞬狱杀"抓猫，实在够BT啊！

▲最近美女为主机，为游戏作形象代言人的现象越来越普遍了，男性玩家的"爱美之心"在如此强烈的刺激之下，相信很容易落入厂商的圈套啊！

不爱红妆爱武装，日本人气女优真锅香里为XBOX的游戏《幽灵侦察团》作形象代言人，还有玩XBOX LIVE时的写真。

◀相马茜在台湾地区为NOKIA的游戏手机N-GAGE做宣传。

THE KING OF FIGHTERS NEOGEO's SOUNDTRACK
10th Anniversary Memorial Box

3月10日发售/15540日元（含税）
DEX ENTERTAINMENT/DECX-0001～0009

在这个限定盒里面，不但收录了音乐CD，而且还附带了"Hiroaki"所设计的一本硬皮绘本。而收录了每一代《KOF》音乐的CD包装也是由特殊的材料制作而成。除此而外，CD盒里面还藏着一张附有《KOF》年表的迷你海报，再加上印有"BANG！-AID"的超酷形象，让收藏价值大大提升。

经历了10年热血斗争的主题将会集结于此！收录了《KOF'94～2002》所有音源的CD发售！

集合了SNK所有人气角色的梦之祭典——"《THE KING OF FIGHTERS》系列"，收录了历代游戏的历史和音源的最强组合，即将以9张CD和一张DVD的形式于3月10日发售。

所有CD一共收录了1994年登场的《KOF'94》第一作至《KOF2002》的所有音源。与普通的OST不同的是，这次收录的将会是NEOGEO原创的加长版本，就连当时在街机上非常受欢迎的所有的音乐都会一口气收录下来。另一个注目的地方就是在特典DVD里将会收录历代的OPENING MOVIE和连续技介绍。

商品情报

同捆特典：THE KING OF FIGHTERS NEOGEO'S DVD
◆收录了KOF94～2002的所有OPENING MOVIE
◆收录了《月刊ARCADIA》的猿渡主编访谈和他要对《KOF》说的话
◆收录了《月刊ARCADIA》编辑部对历代《KOF》的连续技介绍
◆集合了所有《KOF》角色的原创海报，背面印有《KOF RELASE HISTORY》
初回特典：原创设计的《BANG！-AID》

#最近身体状况不佳，总是头晕，那种状态就像是大学时代第一次玩“《毁灭公爵》系列”的游戏。而某一天晚上奇迹般地（之所以用这样的形容词，就是为了表示店长是个电视盲，几乎从来不看的，唯一喜欢的节目就是“国家地理”）打开电视机，在一个综艺节目中看到了当月的星座运势，结果专家警告说这个月要相当注意自己的身体状况，不然会有很糟糕的病症出现。可能人的心理往往能够左右肉体40%的感觉吧，受到不幸的预言打击的店长就此有点一蹶不振，好在樱子得知这个情况之后连续用20个笑话让店长开心起来，使店长感到心情爽朗的畅快。是啊，能够在困难中站起来的人才能享受生活本来的滋味啊！【樱子：怎么感觉说了这么多废话，你是在拐着弯吹嘘自己啊！店长：晕……】

#“3·8妇女节”，这是一个女权主义得到充分体现的日子。在这一天中，店长像往常一样在工作着，突然之间，从办公桌对面飞来了蛋糕（袋装的）和口香糖。接着传来的是美编MM开心地笑声，这不禁让全身心投入工作的店长感到莫名其妙。其后美编MM YUNA（店长：这是她自己起的名字，因为她在看店长玩《FF X》的时候说自己和YUNA长得很像，各位YUNA FANS不要扔烂柿子就好+_+）微笑着说今天是自己的节日。一开始店长还以为是她的生日到了，之后SEED偷偷地告诉店长原来今天是妇女节。听罢之后店长不禁觉得自己有严重失职的行为，因为美编MM的工作也是很辛苦的啊，甚至比店长更累！可是过节了，店长却一点表示也没有，实在惭愧。后来本打算请她们吃饭，结果被她们以约好了人去买衣服为理由而拒绝了。而到了第2天，更让店长受打击的是老编在下班之前给了所有女性员工50元作为特别节日奖……

#XBOX大作《NINJA GAIDEN》推出之后，店长持续中毒中……除了店长在很久以前就是TEAM NINJA的忠实FANS的这点因素外，游戏本身的素质过硬更是最重要的。而在编辑部中“崭新发亮的一年级”是位AV发烧友，节假日里最喜欢逛的地方就是电器商城。当他得知这款游戏对应WIDE TV，并支持480P的时候，终于再也忍不住了。那天清早来上班的时候，捧来了大量有关于等离子电视机的相关资料与广告宣传页，并肆无忌惮地向店长做起了推销。店长生平最痛恨推销，但看在他一腔热情的份上，选了一款3万元以下的让他谈谈性价比。但万万没想到，他自此一发不可收拾，无论是在上班时，还是在午饭时，甚至在下班之后都不忘记凑到店长身边说上一两句他对于PDP的深刻认识，真是令人头疼啊……

#离爬山的日子已经不远了……

樱子答疑

读者：《GAME科技风》出书不准时，而且可以买到《GAME科技风》的地方实在太少了。其实我是完全搞不懂你们出书的时间，自2004年第一期1月A入手的半个月后我就常去书店看，等了N久都没见到1月B，其后2AB合刊来了，但还是看不到1B号(晕……)，到了上个星期我又无意中发现了1月B和3月A，于是就立刻买了下来。后来有人委托我帮忙买3A，但已经没得买了，是太好卖还是进货少我就不清楚了，所以今后希望贵刊做到：准时出书，做好出货工作，使得各地读者更方便购买。

樱子：看来各地的具体情况存在着不少的差别呢！但我知道店长他们的交稿日期是相当固定的，每隔15天一个杂志制作周期，可以用“分秒不差”来形容！而关于发行渠道方面的情况我就不知道了，如果害得大家需要跑书店很多次的话，实在不好意思啊！先替店长给大家道歉了。就目前的情况而言，大家在每个月20日至25日，以及下个月5日至10日这两个时间段内都可以买到最新出版的杂志。

邮购信息

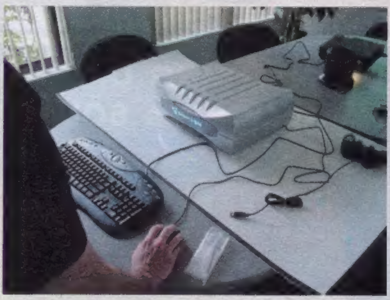
目前还有少量的1月A、1月B、2月AB合刊、3月A和3月B可供邮购，汇款地址为深圳市34-007信箱，邮编518034，请在收款人一栏填写“郑鸿荣”，并在附言栏中注明所要购买的期数与联系电话。邮购1月A、1月B、3月A和3月B，每期9.8元（已含邮费），邮购2月AB合刊的汇款金额为19.6元（已含邮费）。

热点天开眼

电脑与家用游戏能否混为一谈，新公布的家用机值得留意

最近在美国又有新的游戏机公布，一部名为DISCover的游戏机很快将会推向市面。它的最特别之处，是该主机DISCover集合了美国四大公司：DVD市场的APEX、PC市场的ABS和Alienware，以及著名家用游戏厂商CAEMSPY的鼎力支持合作生产，集四家企业的硬件长处而推出的。DISCover的架构以PC作为蓝本，不但拥有播放DVD的功能，最重要的是能够利用DIScover来玩PC游戏，放入游戏后主机自动进行内部安装，免除手动安装的麻烦，以后再放入相同游戏时便能像家用机游戏那样直接玩了。

如果哪位读者留意本版块的话，应该知道以PC游戏可兼容为卖点的游戏机DISCover本来就不是第一部，以前还有一部似真似假的PHANTOM。就是因为主机生产商看准了把PC游戏家用机化的市场大有可为，所以才惹来其他的效仿者。当市场上出现两部相同功能的主机时，除了主机兼容PC游戏的能力是个消费者值得考虑的因素之外，能够为玩家带来多大的方便也是一个关键因素。回顾较早前公布的PHANTOM，主机本身没有放入光盘的装置，主要以接驳网络来下载游戏，就算下载的游戏完全免费也好，但对于家用机的玩家来说也始终是一个障碍，所做的步骤比较多。如果按照笔者的选择，当然会买能随意放入光盘的DISCover，因为使用方便才是家用主机的大前提啊！



相比起限制多多的，而且外型比XBOX更大的PHANTOM，大家又会选择哪一部呢？

下期内容简介：

☆真·三国无双3 帝国图文攻略
☆樱大战物语 神秘的巴黎剧情攻略
☆WE7国际版高手心得讲座
☆影之心II图文剧情攻略
☆NINJA GAIDEN详解攻略

锁定《GAME科技风》4月B，好戏连台！

MONSTER HUNTER™